3 CD PEŁNE WERSJE GIER

HOMEWORLD

WARLORDS: BATTLECRY

CD-ACTION®

Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT
Numer 01/2004 (95) Styczeń 2004
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
www.cdaction.com.pl

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

PRO EVOLUTION SOCCER 3

NFS: UNDERGROUND

SILENT STORM

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

TEMAT NUMERU

DOOM 3™

NOWE SCREENY, NOWE INFORMACJE

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA
Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk

DISCIPLES II
POWRÓT GALLEANA

STRAŻNICY ŚWIATŁA | SŁUDZY CIEMNOŚCI

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
29,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Disciples II: Powrót Galleana jest unikalnym połączeniem dwóch dodatków do gry Disciples II: Mroczne Proroctwo. Strażnicy Światła oraz Słudzy Ciemności pozwolą Ci zanurzyć się w fantastycznych realiach świata Disciples, gdzie ponownie weźmiesz udział w dramatycznych przygodach. W mistycznych krainach Nevendaar toczy się zacięta walka, której stawką jest odkupienie bądź całkowita zagłada. Poprowadź jedną z czterech niezwykłych ras! Zdecyduj, czy opowiesz się po stronie Światła – stając na czele upadającego Imperium bądź podnoszących się z niemal całkowitego zniszczenia Górskich Klanów – czy może bardziej pociągają Cię przerażające Legiony Potępionych oraz Hordy Nieumarłych ze strony Ciemności?

Zagraj w niezwykłą strategię Disciples II: Powrót Galleana!
Tylko w naszym wydaniu znajdziesz dwa dodatki wydane razem w cenie jednego!

XGra 100% Sportu colin | mcrae | rally | 2.0™

Już w sprzedaży. Szukaj w każdym kiosku. Polska wersja językowa. Cena 19,90 złotych

Codemasters® GENIUS AT PLAY™

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk

Powrót do korzeni Role-Playing.
Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy.
W sprzedaży od 29 stycznia 2004.
Więcej szczegółów w następnym numerze.

Temple of Elemental Evil™: A Classic Greyhawk Adventure © 2003 Atari, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate oraz logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc., będącego częścią Hasbro, Inc. i są używane przez Atari na podstawie licencji. HASBRO oraz znaki handlowe Hasbro są użyte na podstawie udzielonego zezwolenia. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari, Inc., New York, NY. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.

Patrząc wstecz, biegnąc wprzód

Deadline, terminy, materiały, skład, drukarnia, tłocznia, problemy, telefony, poprawki, nerwy, śmiech i kwasy. Zwykły dzień w redakcji. Kolejny dzień mija, następny miesiąc odchodzi w niebyt. Zrywamy ostatnie kartki z kalendarza. Podszyta nerwowością - ale rutyna. Przygnieceni nawałem spraw ważnych, choć zwykłych, nie zawsze mamy czas, by unieść głowę i popatrzeć na wszystko z innej - dalszej - perspektywy.

Czasem jednak wręcz wypada - szczególnie gdy kończy się kolejny rok. Czy wam też A.D. 2003 upłynął tak szybko, czy to tylko odczucia zgredów, dla których była to zaledwie mała cząstka ich życia? W każdym razie - szybko czy nie - warto się przyjrzeć temu, co ze sobą przyniósł. A było tego niemało. Aby jednak było ciekawiej, zaczniemy od tego, czego... NIE przyniósł. Nie doprowadził do wyczekiwanego przez branżę z utęsknieniem końca recesji. Ta trwa sobie w najlepsze od 2001 r. i nie wygląda niestety na to, by miała chęć szybko się z nami rozstać. To zaś w efekcie może się zakończyć tym, że - z perspektywy roku 2004, 2003 wyda nam się całkiem niezły. Brrr! Lepiej nie myśleć, co to oznacza, bo miłościwie nam panujący 2003 dał branży komputerowej (tak gierkowej, sprzętowej, papierowej, jak i internetowej) nieźle w kość. Po szczegóły odsyłamy do wstępniaka z numeru poprzedniego. W każdym razie pocieszamy się, że koło Fortuny nieustannie się toczy, zatem wcześniej czy później wszystko odmieni się na lepsze, czego zresztą życzymy i sobie, i Wam, i Polsce, i całemu światu na dokładkę.

Postarajmy się jednak myśleć pozytywnie - co dobrego przyniósł rok 2003? Przede wszystkim PC umocnił się w stosunku do konsol - a jeśli nawet nie umocnił, to przynajmniej przestał tracić dystans. A to już coś, bo ostatnimi laty nie mieliśmy dla Was zbyt dobrych wieści z tego frontu. Nadzieje konsolowców, że PC-ta jako maszynkę do gier trafi szlag, pozostaną zatem niespełnione. Pojawiło się sporo dobrych tytułów (a kilka wręcz wybitnych) i choć „sequelizm" dominuje, przecież objawiają się prawdziwe perełki, dla których warto zarywać noce i tracić wzrok przed migoczącym monitorem. Szkoda tylko, że HL2 nie zdążył się pojawić tak, jak to zapowiadano... lecz sami wiecie, CZEMU tak się stało.

Sprzęt tradycyjnie tanieje (choć jednocześnie rosną wymagania sprzętowe gier, a to znacznie neutralizuje poprzednią tendencję) i to, co rok/dwa lata temu było tylko powodem do marzeń (choćby dobrej klasy monitory LCD), obecnie jest już w zasięgu graczy - i to nie tylko tych najbogatszych.

A jak wyglądał rok 2003 dla CDA? W sumie dobrze. „W sumie", bo rok - o czym już pisaliśmy - ogólnie dał popalić całej branży, zatem nam też. Dobry - bo inni oberwali mocniej. :) Nadal jesteśmy liderem w branży (to już chyba czwarty rok z rzędu – mówcie, co chcecie, jest się czym szczycić!). Nie podnieśliśmy ceny, nie ubyło nam stron, a czasem nawet przybywało, tak zresztą jak i CD-ków. Daliśmy kilka maksymalnie wypasionych gierek w pełnych wersjach (że o premierach nie wspomnimy), poziom tekstów - naszym zdaniem - wzrósł, wydaliśmy też kilka numerów specjalnych i dołączyliśmy sporo niezłych gadżetów. Poza tym CDA wygląda tak ładnie jak nigdy dotąd. Czy to mało? Naszym zdaniem, jest się z czego cieszyć, choć nie ukrywamy też, że mimo wszystko mieliśmy ambitniejsze plany. Cóż - od tego rok 2004, by próbować je zrealizować.

Warto tutaj zaznaczyć, że rok 2004 jest dla nas szczególny - bo to nie tylko kolejne, ósme już (mamma mia!!!) urodziny - ale i setny numer CDA. Nooo, a wiadomo, że z tej okazji będzie się działo, oj, będzie - nawet nie podejrzewacie jak dużo. Jednak o tym pomówimy za parę miesięcy.

Kilka słów o CDA 1/04. Wróciliśmy w nim do podstawowej objętości (chlip...), ale tylko dlatego, że i reklam dużo mniej niż w ostatnich dwóch numerach - zatem nadal będziecie mieli sporo do czytania. Marzy się nam, by mieć owych 160 stron (z hakiem) na stałe - może uda się to zrealizować właśnie w tym roku? Sporo recenzji, dwie naprawdę fajne gry (z czego jedna - Homeworld, to wręcz SIEKIERA - proszę nie zaprzeczać, bo gier, które dostały 10/10 i po kilku latach od premiery nadal powalają grafiką i grywalnością za wiele z pewnością nie ma...). O takich drobiazgach jak Doom 3 w temacie numeru, z obrazkami, których nikt inny w Polsce nie ma prawa opublikować, za wiele nie wspominajmy. W końcu zdobywanie takich materiałów to nasz obowiązek i chwalić się nie ma za bardzo czym. Do tego kalendarz - i nadal standardowa cena. Mówcie, co chcecie - ładnie się ten 2004 zaczyna. I oby skończył się jeszcze piękniej.

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Tylko u nas!

Oto rzeczy, jakich nie znajdziesz w żadnym innym konkurencyjnym piśmie :) (*)

- luz
- dystans do rzeczywistości i do siebie
- recenzje pisane nie „mędrca szkiełkiem i okiem", a jeszcze drżącymi z emocji dłońmi gracza
- zarąbiste pełne wersje gier
- ekipę, która od siedmiu lat z hakiem robi swoje właściwie w tym samym składzie
- własny styl pisma, który nie jest licencyjną kopią ani kalką zachodnich magazynów
- gumowe kurczaki
- ponad 140 stron treści na DOBRYM papierze
- i jeszcze trochę luzu na dodatek

(*) celem wyjaśnienia: MY tu sobie robimy tzw. „jaja".

REDAKCJA CDA życzy wszystkim czytelnikom i czytelniczkom UDANEGO SYLWESTRA oraz SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Styczeń 01/2004 (95)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Majcher, Jakub Siepkowski, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szułwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jarosław.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

nowa eXtra Klasyka

TERAZ DWIE, ZNAKOMITE GRY W TWOJEJ SERII!

DISCIPLES II
MROCZNE PROROCTWO

GOTHIC

Każda gra kosztuje tylko 19.99 zł

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

Spis treści

Wstępniak ... 004
Zawartość Cover CD ... 008
Kalejdoskop ... 015

ZAPOWIEDZI

Duality ... 028
Knights of Honor ... 026
Leisure Suit Larry: Magna ... 024
Lord of the Rings: Battle for Middle-earth ... 022
Restricted Area ... 020

TEMAT NUMERU

Doom 3 ... 032

RECENZJE

Age of Wonders: Shadow ... 084
Ballenburg ... 055
Etherlords 2 PL ... 100
Finding Nemo ... 093
Gorky Zero ... 060
Harry Potter: Quidditch ... 050
Hidden & Dangerous 2 ... 052
Judge Dredd: Judge Dredd vs. Death ... 064
Mace Griffin Bounty Hunter ... 096
Massive Attack ... 062
MTV's Celebrity Deathmatch ... 099
NBA Live 2004 ... 082
NFS: Underground ... 068
Prince of Persia: Piaski Czasu ... 072
Pro Evolution Soccer 3 ... 046
Silent Storm ... 078
Star Wars: Knights of the ... 086
Total Club Manager 2004 ... 076
Turok Evolution ... 094
Warlords IV ... 090
Władca Pierścieni: Powrót Króla ... 056
Worms 3D PL ... 100

HARDWARE

AOC LM729 ... 130
Creative SB Audigy NX ... 129
Kierownice PC - zestawienie ... 135
LiteOn LDW-411S ... 130
Logitech QuickCam Sphere ... 131
MSI FX5200 Personal Cinema ... 128
MSI Mega Stick 1 ... 134
NEWSy ... 126
Płyty z chipsetem i848P - zestawienie ... 132
Ronin P807 ... 134
Tsunami SP-5100 i Creative Inspire GD580 ... 138

INNE

Action Redaction ... 142
Ankieta 2004 ... 123
FPP Zone ... 109
Gamewalker ... 040
Gry roku 2003 plebiscyt ... 114
Instrukcje do gier ... 121
Kaszanka Zone ... 102
Linux Zone ... 106
Na Luzie ... 116
O grach inaczej ... 112
Prenumerata ... 140
Tawerna RPG ... 108
Tipsy ... 146
Veto! ... 104

NIE TYLKO GRAMY

Aliasy WWW ... 118
Wiedza.com ... 120

INDEKS GIER

Age of Wonders: Shadow ... 084
Ballenburg ... 055
Doom 3 ... 032
Duality ... 028
Etherlords 2 PL ... 100
Finding Nemo ... 093
Gorky Zero ... 060
Harry Potter's Quidditch ... 050
Hidden & Dangerous 2 ... 052
Judge Dredd: Judge Dredd vs. Death ... 064
Knights of Honor ... 026
Leisure Suit Larry: Magna ... 024
Lord of the Rings: Battle for ... 022
Mace Griffin Bounty Hunter ... 096
Massive Attack ... 062
MTV's Celebrity Deathmatch ... 099
NBA Live 2004 ... 082
NFS: Underground ... 068
Prince of Persia: Piaski Czasu ... 072
Pro Evolution Soccer 3 ... 046
Restricted Area ... 020
Silent Storm ... 078
Star Wars: Knights of the ... 086
Total Club Manager 2004 ... 076
Turok Evolution ... 094
Warlords IV ... 090
Władca Pierścieni: Powrót Króla ... 056
Worms 3D PL ... 100

HITY NUMERU

32

Po roku wracamy do Dooma 3, by przekonać się, jakie postępy poczynili przez ten czas jego twórcy. No i zaprezentować obrazki, których nie ujrzycie w żadnym innym piśmie polskim o grach.

Pro Evoluton Soccer 3

Seria FIFA zdetronizowana! Japońska konsolowa konwersja wykosiła ją równo z trawą.

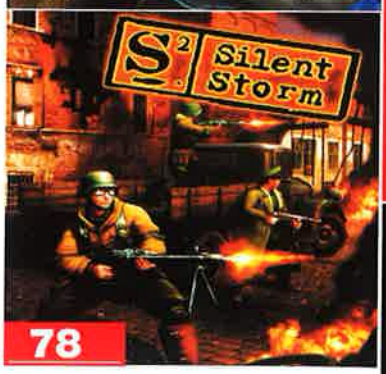
46

72

Perfekcyjna (no, niemal) gra akcji. Brak nam słów, to trzeba zobaczyć. W to trzeba zagrać.

Star Wars: KotOR

4000 lat przed „Nową Nadzieją" i zdaniem części redakcji 4000 lat przed konkurencją. Znakomite cRPG, do tego w realiach Star Wars!



78

Gra taktyczna symulująca działania żołnierzy w realiach (alternatywnych) II wojny światowej. Niby strategia - ale engine i fizykę ma takie, że wiele FPS-ów zzieleniało z zazdrości. Dla fanów X-Com, Laser Squad, Jagged Alliance - obowiązkowo!

86

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

4max 75; CD Projekt 1,2,3,5,17,19,27; Cenega 101,103,105,107; Creative Labs 9; EXE 147; HP 7; Hyper 139; LEM 109; Logitech 13; Manta 49,67,125; Media – Tech 133; Multimedia Vision 127,129,131; NEC 148; PC Format 45; Play 33; Radiostacja 141

hp invent

TY

FOTOGRAFUJESZ, GDY ŚWIECI W OCZY.
FOTOGRAFUJESZ, GDY ŚWIECI Z TYŁU.
FOTOGRAFUJESZ, GDY ŚWIECI LEDWO CO.
BO ŚWIATŁO NIE BĘDZIE DYKTOWAĆ CI WARUNKÓW!

ADAPTIVE LIGHTING* NIEAKTYWNE

ADAPTIVE LIGHTING* AKTYWNE

you + hp

PRZEDSTAWIAMY CYFROWY APARAT FOTOGRAFICZNY HP PHOTOSMART 945 Z TECHNOLOGIĄ HP ADAPTIVE LIGHTING*

Czy ciemno, czy jasno, Ty chcesz robić zdjęcia. Weź wtedy wysokiej klasy cyfrowy aparat HP Photosmart 945 z technologią HP Adaptive Lighting, dzięki której zawsze możesz liczyć na wyraźne, ostre fotografie. Nawet w warunkach dużego kontrastu wydobędziesz szczegóły, które zazwyczaj znikają w cieniu. Zbliż się! – ułatwi Ci to 56-krotny zoom całkowity oraz rozdzielczość 5,3 megapiksela. Dzięki ergonomicznej budowie masz teraz możliwość szybszej reakcji i świadomego tworzenia. Z każdym wciśnięciem migawki Twoje ujęcia będą coraz lepsze. Nie bój się ciemności. Bądź światłoczuły.

Sprawdź na stronie: www.hp.pl/foto lub zadzwoń: 0 800 122 622

Sytuacje przedstawione na zdjęciach są zaaranżowane. Photosmart jest zastrzeżonym znakiem handlowym Hewlett-Packard Company, L.P. © Hewlett-Packard Company, L.P.

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Homeworld

Znakomity, powalający wręcz, kosmiczny RTS o epickim rozmachu. W swoim czasie zasłużone 10/10. W ogóle się nie zestarzał - grafika nadal świetna, a grywalność sięga... kosmosu.

Warlords: Battlecry

RTS osadzony w świecie fantasy (a dokładniej w świecie wykreowanym dla turowej strategii Warlords). Naprawdę wciąga!

DEMA

Ant Wars - „oldskulowa" symulacja mrowiska, z przymrużeniem oka
eXtinction - również nieco „oldskulowa" strzelanina
Need for Speed: Underground - czy tu trzeba coś tłumaczyć?
Pro Evolution Soccer 3 - gra, która, zdaniem wielu graczy, zdetronizuje serię FIFA.

BONUSY

Action Mag - doskonały magazyn, tworzony przez czytelników CDA. Na każdy temat, mnóstwo działów tematycznych. Możesz go nie tylko czytać (co polecamy), ale i tworzyć (co polecamy jeszcze bardziej).
Angels vs. Devils PL instrukcja
Bonus 1 - a w nim: nowe ikony i kursory, sporo ciekawych tapet, midy, magazyny: Silva Rerum, E-Sport, Histmag, Inventory, Music Mag, Pro-rock. Sporo fajnych zdjęć, filmików i tekstów w Na Luzie. Fajne screensavery (m.in. z Matriksa), theme-packi, programy użytkowe.
Bonus 2 - coś dla gracza. M.in. fajne zimowo/świąteczne gry oraz save'y do gier: Ford Racing 2, Halo, Lord of the Rings - Return of the King, Tortuga Pirate Hunter. Tapety z gier: Call of Duty, Halo, Max Payne 2, Silent Hill 3, Sinbad. Najnowsze tipsy. **Trainery do gier:** Call of Duty, Eye of Isis, FIFA 2004, Hobbit, Lord of the Rings - Return of the King, NFS: Underground, Railroad Tycoon 3, Silent Hill 3, Sims: Magic, Space Empires: Starfury, Wallace & Groomit, Warlords IV.
Emu Kouncik - kącik fanów emulacji i emulatorów.
Esensja - doskonały, zawodowy wręcz, zin poświęcony szeroko pojętej s.f. i fantasy.
FAQ - najczęstsze pytania do redakcji - i odpowiedzi na nie.
FPP MegaZin - wypasiony zin dla maniaków FPS-ów.
MP3 Zone - a tu coś dla lubiących muzykę w tym formacie.
Spis gier i dem z roku 2003
Strefa WWW - jeśli tworzysz strony WWW, interesujesz się Internetem itd. - lektura obowiązkowa.
Tawerna RPG - dla wszystkich fanów gier RPG i cRPG

PATCHE

Max Payne 2 1.01
Nosferatu ATI patch
War of the Ring 1.01.0011
Warlords 4 1.01 US

UŻYTKI

DirectX 9
Cedek 7003 - katalogowanie CD-ków, polski program
Magic Tweak 2.70 - podkręcanie systemu Windows
Spylock - zabezpiecz komputer przed tymi, którzy nie powinni do niego zaglądać

TRAILERY

Deactivation
Forgotten World
Prince of Persia: SoT

TRAILERY

Call of Duty - dodatki poprawiające wygląd i działanie broni
Medal of Honor - zupełnie nowe single misje
SW Jedi Academy SDK - zestaw narzędzi do edycji gry i tworzenia własnych poziomów

INFO COVER CD

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:
1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - kliknie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 01.12.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 01.12.2003). Wirusów nie!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka: MP3 w menu jest autorstwa Essential Sound (www.essentialsound.org)

OJCZYZNA CIĘ WZYWA!

ACTIVISION.

CALL OF DUTY™

Infinity Ward

ZAŁADUJ

Sound BLASTER AUDIGY 2 ZS

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER
– UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

Kiedy próbujesz ocalić świat potrzebujesz odpowiedniego uzbrojenia – potrzebujesz nowej Sound Blaster Audigy 2 ZS!

Nagle powietrze rozdarł przeraźliwy huk. Usłyszałem nade mną świszczące odłamki unoszone podmuchem we wszystkich kierunkach. A wszystko to dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez 24-bitową technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 7.1. Sound Blaster Audigy 2 ZS i głośniki 7.1 Creative Inspire lub GigaWorks pozwalają Ci zatrzeć granicę pomiędzy grą a rzeczywistością.

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

LUCASFILM THX

CREATIVE

CREATIVE LABS Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel: (022) 853 02 66, fax: (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Pomoc techniczna: tel.: 00 800 121 12 14, e-mail: support@europe.creative.com

"SERIAL" DO GRY W KATALOGU EXTRAS NA DYSKU Z GRĄ

Gatunek: **space RTS**
Recenzja w CDA: **11/99**
Ocena: **10/10**
Wymagania minimalne: **W95/98/NT4.0, P200, 32 MB RAM, polecana karta 3D (Open GL, Direct3D)**
Multiplayer: **jasne (*)**

(*) W tym celu należy zainstalować grę, wybierając jeden z 150,000 (!!!) seriali, które umieściliśmy na CD z grą w katalogu Extras

PEŁNA WERSJA

HOMEWORLD

(3D REAL-TIME STRATEGY)

PEŁNA POLSKA INSTRUKCJA – NA PŁYCIE Z GRĄ.

Fragmenty recenzji Allora

Nieczęsto zdarza mi się zobaczyć coś naprawdę wielkiego. Powiem więcej - ostatnio należy to do rzadkości, zwłaszcza jeśli chodzi o gry.

O porządnej strategii z Przestrzenią w roli głównej można było sobie do niedawna jedynie pomarzyć. Na szczęście, mimo tak wielkiego pędu ku powielaniu starych wątków, znalazł się ktoś, kto rzucił się w niezbadane dotychczas rejony. W efekcie powstał Homeworld będący **pierwszą, prawdziwą strategią dziejącą się w kosmosie.** Zanim jednak przejdę do jej opisu, chciałbym poświęcić chwilę na jedno uściślenie - konkretnie, co rozumiem pod pojęciem „prawdziwą". Otóż przede wszystkim wszelkie jednostki powinny dysponować pełną swobodą ruchu - w Przestrzeni nie ma przecież żadnej szczególnie wyróżnionej płaszczyzny, a co za tym idzie przybliżenie walki przy pomocy jedynie dwóch wymiarów jest równie realistyczne, jak dajmy na to walka morska na prostej (bo to zostanie z morza po obcięciu jednego z wymiarów). Poza tym ważny jest brak tur - w końcu ma to być walka jak najbardziej rzeczywista, a nie jakieś zmutowane szachy oraz ograniczenie roli ekonomii - wojskowi nie martwią się przecież o budowę fabryk, tylko o odpowiednie wykorzystanie ich produktów!

Pierwsze wrażenie, jakie ciśnie się na usta po zainstalowaniu tej gry i wybraniu treningu, dotyczy grafiki. Jest po prostu **prześliczna!** Majestatyczny „rogal" głównego statku robi wrażenie wprost niesamowite, zwłaszcza że dzięki pełnej swobodzie w ustawieniu kamery można go oglądać z dowolnej strony i w niemal dowolnym powiększeniu. Ale ta swoboda oglądania to dopiero wierzchołek góry lodowej! Bardzo szybko w polu widzenia lądują bowiem dużo, dużo mniejsze myśliwce, które w porównaniu do Matki są wręcz malutkimi punkcikami! Wystarczy się jednak tylko do nich zbliżyć, a wychodzi prawda o wiele piękniejsza - one wcale nie są punkcikami, przedstawiono je z równie wielką dbałością o szczegóły, a jedynie wielka różnica w wielkościach powoduje, że przy Matce wyglądają na coś niewartego uwagi! Ale sama swoboda w ruchu kamery oraz perfekcyjne oddanie wielkości jednostek na długo nie wystarczy. Na szczęście swobodę zachowano również w przypadku ruchu. Tak, tak - **mamy tutaj pełny trójwymiar!!!** Dlatego też tak istotne jest rozpoczęcie spotkania z tą grą od treningu. Nie znaczy to, że starano się je jakoś udziwnić - wszystko jest tu bardzo logiczne i po krótkim treningu jak najbardziej oczywiste! Tyle tylko, że ze względu na nowatorstwo podstawy trzeba sobie jednak przyswoić i to dobrze, by uniknąć frustracji przed rozpoczęciem głównej kampanii...

W walce może brać udział **pięćdziesiąt jednostek z jednej strony.** Na szczęście, dzięki możliwości wydania rozkazu atakowania wielu jednostek, zdefiniowanym przez grę formacjom i poziomom agresywności, ma się nad tym całkiem sporą kontrolę. Jednak walka, mimo iż jest w Homeworld najważniejsza, nie jest naszym jedynym zadaniem. Dochodzi do niej bowiem jeszcze **zbieranie surowców** oraz **dbanie o rozwój.** Ten ostatni, mimo iż dość rozbudowany (coś koło dwudziestu technologii), zbyt wiele uwagi jednak nie wymaga - wystarczy dbać o spokój naukowców na statkach badawczych, a oni swoje zrobią już automatycznie.

Co innego surowce. Po pierwsze, trzeba się postarać o flotę zbieraczy, a po drugie - zapewnić jej ochronę. Taki schemat - walka, zbieranie surowców i niezbyt rozbudowane wymyślanie - coś niektórym przypomina... Hm, czyżby był to kolejny RTS? Na szczęście nie. Już prędzej RTWG, gdyż **taktyka ma tutaj dużo więcej do powiedzenia niż szybkość wydobywania surowców.** Te ostanie są bowiem ściśle limitowane i zbiera się je bardzo długo - wystawienie choćby jednego nowego dywizjonu myśliwców (czytaj: dwunastu Interceptorów) trwa zbyt długo, by w trakcie ataku na Matkę mogły one coś zmienić.

Jest jeszcze i druga, bardzo ważna różnica - w Homeworld nie ma czegoś takiego, jak rozpoczynanie nowej misji od zera. Przed kolejnym przelotem w nadprzestrzeni jednostki są bowiem wciągane na pokład Matki (te mniejsze, bo większe mają własny napęd nadprzestrzenny), a po przybyciu na miejsce w ciągu paru chwil Flota jest już w pełni rozwinięta! Nie trzeba niczego budować, co najwyżej uzupełnić straty (choć to lepiej zrobić przed wejściem w nadprzestrzeń, by w nowe miejsce przybyć w pełni sił).

Gra jest Wielka!

Oprócz świetnego wykonania Homeworld wnosi do gier coś nowego - pełną swobodę ruchu. Ale podobnie jak to miało miejsce w Shocku, tak i tutaj największe wrażenie robi tak naprawdę dopiero połączenie świetnej grafiki, świetnej muzyki i perfekcyjnie rozwiązanej walki z czymś znacznie mniej namacalnym - nastrojem. **Od Homeworlda oderwać się wprost nie sposób**, bo oprócz kolejnych wyzwań równie ważne jest pytanie, co będzie na końcu. Historia opowiadana przez stylizowane na szkice filmy i sam engine gry mogłyby spokojnie lec u podstaw świetnego obrazu!

Cóż, na koniec wypadałoby ją komuś polecić, ale wydaje się to zbędne - w końcu wiecie już o niej wystarczająco dużo, by móc oprzeć się na własnym sądzie...

PS Gra ma oczywiście tryb multiplay, i to wraz z edytorem bitew.

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

gorącastrefaSMS

CHCESZ WIĘCEJ? ▸▸ WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

TOP5 hotlista

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1 AA22.017049 2 AA22.016911 3 AA22.016008 4 AA22.016469 5 AA22.017618

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1 AA22.021377 The Rasmus, In The Shadows
2 AA22.019627 Dj Bobo, Chihuahua
3 AA22.021375 Linkin Park, Numb
4 AA22.021576 Scooter, Maria I Like It Loud
5 AA22.021374 Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę

extra SELEKCJA

TO TRZEBA MIEĆ

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

AA22.021826 Outlandish, Aicha
AA22.021623 One-T Cool-T, Magic Key
AA22.021575 Paul Sean, Get Busy
AA22.021439 Stacie Orrico, Stuck
AA22.019874 Borysewicz\Kukiz, Jeśli tylko chcesz
AA22.020712 Gareth Gates, Anyone Of Use

polifonia SMS 7365 / 3,66 zł

DD22.000369 Faithless, God Is a DJ
DD22.000364 Queen, Bohemian Rhapsody
DD22.001399 Łzy, Oczy szeroko zamknięte
DD22.001391 Kayah, Testostereon
DD22.001378 One T + Cool T, The Magic Key
DD22.000355 Hymn Z.S.R.R.
DD22.001381 DJ BOBO, Chihuahua
DD22.001379 Sean Paul, Get Busy
DD22.001385 Evenescence, Bring Me To Life
DD22.001383 Outlandish, Aicha
DD22.001387 Borysewicz/Kukiz, Jeśli tylko chcesz
DD22.001291 Moloko, Sing It Back
DD22.001221 Spice Girls, Mama
DD22.000536 Eminem, Whitout Me
DD22.000525 Warren G, To All Djs

Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek**, wyślij SMS o treści **DD22.(numer dzwonka)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści **DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego**, np.DD22.105599.506517666
Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

NOWOŚĆ

AA22.018352 AA22.018691 AA22.018696 AA22.018692 AA22.018690 AA22.018689

dzwonki SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.016603 Toploader, Dancing In The Moonlight
AA22.016602 Placebo, Every You, Every Me
AA22.007576 Gwiezdne wojny
AA22.012962 Fatboy Slim, Praise You
AA22.012965 Ja Rule, Put It on Me
AA22.012963 Afroman, Crazy Rap
AA22.015560 Jennifer Lopez, Lets Get Loud
AA22.015563 Cher, Strong Enough
AA22.016586 Anastacia, Why'd You Lie To Me
AA22.016583 Geri Halliwell, Calling
AA22.016601 Nelly, Ride With Me
AA22.016599 Missy Elliott, Get Ur Freak On
AA22.011853 Kazik i Yugoton, Malczyki
AA22.012941 James Bond, Jutro nie umiera nigdy
AA22.015569 Pink, Most Girls
AA22.015567 Avril Lavigne, Complicated
AA22.016591 Vanessa Carlton, A Thousand Miles
AA22.016590 Britney Spears, Boys
AA22.012993 Paul van Dyck, We Are Alive
AA22.011356 Z archiwum X
AA22.007593 Mission Impossible
AA22.015566 Destiny's Child, Say My Name
AA22.015562 Aaliyah, More Than A Woman
AA22.014069 Jeanette, Rock My Life
AA22.016592 Eve & Alicia Keys, Gangsta Lovin
AA22.016589 Sophie Ellis Bextor, Get Over You
AA22.016580 Eve, Who's That Girl?
AA22.016579 Dido, Here With Me
AA22.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town
AA22.016604 Usher, U Remind Me
AA22.016587 Ashanti, Foolish
AA22.016581 Madonna, Music
AA22.015590 IRA, Femme Fatale
AA22.015577 Szymon Wydra, Teraz Wiem
AA22.015575 Ala Janosz, Zmień Siebie
AA22.015570 The Cranberries, Analyse
AA22.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
AA22.013463 Madonna, What It Feels
AA22.012910 Outkast, Ms Jackson

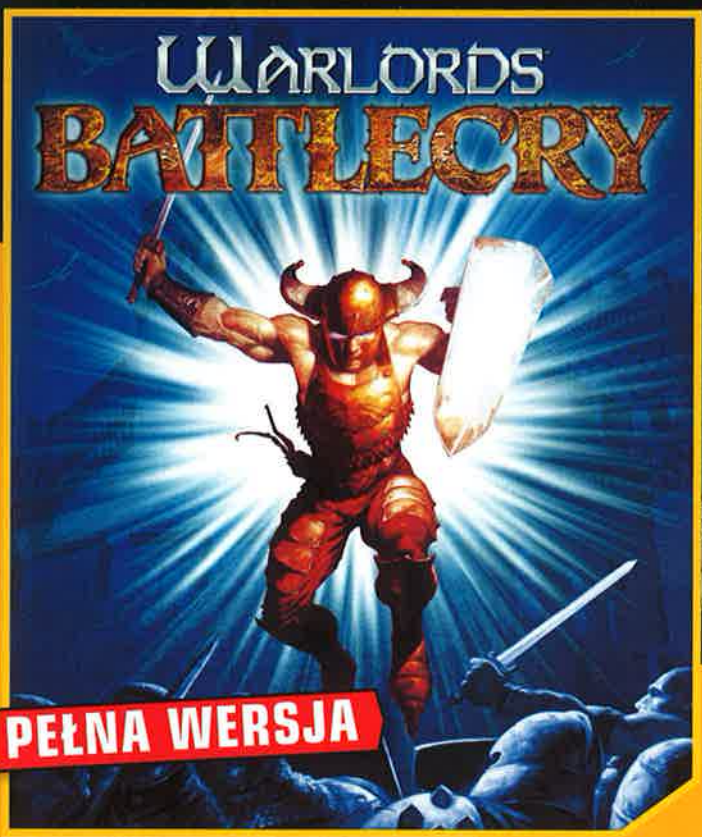
logosy SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.017884 AA22.005753 AA22.017380 AA22.005811 AA22.011537 AA22.011293 AA22.018266 AA22.018709 AA22.018706 AA22.018234 AA22.005804 AA22.009037 AA22.005758 AA22.003866 AA22.016938 AA22.018381 AA22.017886 AA22.005752 AA22.018029 AA22.005777 AA22.011527 AA22.011533 AA22.011528 AA22.018000 AA22.011536 AA22.001470 AA22.018232 AA22.005810 AA22.017883 AA22.018006 AA22.0018705 AA22.018378 AA22.018011 AA22.018264 AA22.018021 AA22.018708 AA22.011529 AA22.003834 AA22.010341 AA22.011530 AA22.018265 AA22.001447 AA22.011532 AA22.016228

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł

AA22.016183 AA22.017618 AA22.016992 AA22.016972 AA22.016084 AA22.018144 AA22.018350 AA22.017639 AA22.017622 AA22.018340
AA22.017625 AA22.018522 AA22.016480 AA22.015866 AA22.018306 AA22.017845 AA22.018304 AA22.018333 AA22.018358 AA22.016090
AA22.018407 AA22.015708 AA22.018310 AA22.018334 AA22.018360 AA22.018124 AA22.016045 AA22.018807 AA22.017620 AA22.018242
AA22.018517 AA22.016970 AA22.015867 AA22.018332 AA22.018126 AA22.018337 AA22.018703 AA22.018695 AA22.017844 AA22.018313
AA22.018806 AA22.015827 AA22.018246 AA22.016363 AA22.018341 AA22.018324 AA22.017367 AA22.015747 AA22.017666 AA22.017634
AA22.017842 AA22.018514 AA22.017051 AA22.018349 AA22.018357 AA22.016120 AA22.018247 AA22.015709 AA22.017600 AA22.017621

Ale o co chodzi? Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.506517666. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.



Gatunek: RTS
Recenzja w CDA 10/00
Ocena: 7+
Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98/00/XP, akcelerator
Multiplayer: tak

PEŁNA POLSKA INSTRUKCJA – NA PŁYCIE Z GRĄ.

Fragmenty recenzji Ulvera

Zresztą, tak między nami mówiąc, Battlecry **NIE JEST wcale kontynuacją serii Warlords!** Battlecry jest tylko erteesem rozgrywanym w świecie Warlords.

Tryby rozgrywki (...), czyli Tutorial, Multiplayer (IPX, TCP/IP, modem, Internet), Editor (edytować można zarówno mapy, jak i całe scenariusze), Skirmish (dowolny scenariusz lub mapa, na której możesz się zmierzyć z pięcioma komputerowymi przeciwnikami) i kampania: The Tears Of Dawn. Kampania, w której możesz się opowiedzieć po stronie dobra lub zła, składa się z **sześciu części** podzielonych na epizody.

(...) Muszę jednak przyznać, że Battlecry jest chyba pierwszą grą, w której **większą przyjemność sprawiła mi gra w pojedyncze misje oraz multiplayera niż kampania.** (...) Single mapy i multiplayer to coś bardziej ekscytującego. Nie tylko możesz wybrać teren zmagań, AI wroga, ilość przeciwników, liczbę surowców, ale przede wszystkim reguły zwycięstwa. Jest ich aż dziesięć. Od typowego „zabij wszystkich wrogów", poprzez „zbuduj zamek piątego poziomu" czy „sam przeciwko wszystkim", aż po „zbierz X surowców".

Programiści obiecywali, że będziemy mieli do czynienia z erteesem nacechowanym **silnymi wpływami RPG.** I tak w rzeczywistości jest. Nasz bohater (którego sam tworzysz) dysponuje typowymi dla RPG statystykami, jak siła, sprawność, inteligencja, charyzma oraz rosnące z upływem gry doświadczenie. Nie bez znaczenia jest także jego rasa. Oczywiście każda z ras ma swoje słabe i mocne strony, zalety i wady, które potem mają wpływ na rozgrywkę. (...) W czasie gry napotykamy także elementy, znane nam chociażby z Diablo. Gdzieniegdzie leżą samotne skrzynie, w których można znaleźć ekwipunek, np. tarcze, miecze czy hełm.

Bohater posiada też pewną umiejętność znaną wcześniej z Age Of Empires (używali jej kapłani). Chodzi mi o „convert", czyli jakby to napisać po polsku „obejmowanie w posiadanie" ;). „Konwertować" musimy każdą napotkaną kopalnię. (...) Czynność ta działa w drugą stronę. Wróg może w każdej chwili zapanować nad kopalnią lub budynkiem gracza. Atutem herosa, wyróżniającym go spośród innych postaci Battlecry, jest umiejętność rzucania czarów (o ile posiądzie takowe). Bohaterowie występują, a jakże, również po drugiej stronie barykady. Pół biedy, jeśli są to cienkie Bolki (w początkowych epizodach), kłopoty zaczynają się, gdy są to napakowani doświadczeniem ziomkowie. Nie zabrakło w Battlecry questów. (...)

Pozytywnie zaskoczyło mnie AI komputera. Battlecry sprawia początkowo wrażenie gry dla młodszych graczy, ale AI kompa jest więcej niż przyzwoite. Nasza maszynka gra bardzo agresywnie i bez przerwy - i sensownie - atakuje. Nie czeka na ruchy gracza, ale sama angażuje się w akcje ofensywne. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności, nie mówiąc już o najtrudniejszym.

Battlecry (...) z upływem czasu coraz mocniej mnie wciągała i godziny przed monitorem niezauważalnie zaczęły pędzić jak oszalałe. Okazało się, że mimo całej swojej prostoty, **Battlecry jest solidnym erteesem.** (...) W sumie nie mamy do czy-

nienia z przebojem, ale z grą ze środka pierwszej ligi, co daje końcową ocenę siedem, no... siedem plus, bo jednak gra się przyjemnie.

SYSTEM GŁOŚNIKOWY Z-680. Pierwszy multimedialny system głośnikowy łączący THX® Dolby® Digital, Dolby® Pro Logic® II i DTS®. Potężny bas, moc muzyczna 500 W (RMS). Podłącza się bezpośrednio do każdego odtwarzacza DVD, konsoli PlayStation®2 lub XBox®, karty dźwiękowej PC – tworząc najważniejsze z połączeń: połączenie z Tobą.

Logitech

www.logitech.com

ŁĄCZY SIĘ Z KAŻDYM SYSTEMEM. TAKŻE Z TWOIM SYSTEMEM NERWOWYM.

EMPIK Media Markt PTR VOBIS COMPUTER www.logitech-sklep.pl

© 2003 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech.

eXtinction

Klasyczna w założeniach nawalanko-platformówka 2D, z bocznym scrollingiem ekranu. Futurystyczny komandos w bazie wroga. (Coś jak Duke Nukem Manhattan Project.) W gierki tego typu zagrywaliśmy się w latach 80. na swoich Commdorkach, Atarynkach czy ówczesnych automatach do gier. Teraz macie to w nieco lepszej grafice. Młodszym dla nauki, starszym dla przypomnienia. Sympatyczne.

Klawiszologia

Kursory - aby się poruszać (w tym górny, by włączać latanie)
Myszka - celowanie

Gatunek: **akcja/arcade**
Wymagania: **P2 500, 64 MB Ram, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

Ant War

Baaardzo „oldskulowa" strategia i symulacja... mrowiska. Ale zrobione z przymrużeniem oka i nie jest trudne. 5 leveli do zaliczenia.

Gatunek: **strategia/sim**
Wymagania: **P300, 32 MB Ram, karta grafiki 8 MB.**

Pro Evolution Soccer 3

Gra, która ma skopać tyłek serii. Demo oferuje jeden 10-minutowy pomiędzy reprezentacjami (do wy 4 krajów.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
D - długie podanie
X - krótkie podanie
W - prostopadłe podanie
A - strzał
Q - zmiana kursora
E - podbicie piłki
Z - zmiana strategii
C - specjalna kontrola
Spacja - pauza
F1 - help (*)

(*) - dostępny w niektórych menu

Wymagania: **P3 800, 128 M minimum NVIDIA GeFor ATI Radeo Win 98SE/ME/2**

Need for Speed: Underground

Znakomita ścigałka. Demo zawiera po jednym wyścigu w dwóch trybach i Nissana 350Z. Zajmuje 350 MB na HDD.

Klawiszologia

Menu
Menu - kursory góra/dół lub mysz
Wybór w menu - kursory lewo/prawo lub mysz
Potwierdzenie wyboru - Enter lub kliknięcie myszą
Powrót do poprzedniego screenu - Backspace
Obrót samochodu - W/A/S/D

W grze
Gaz - kursor góra lub Num8
Hamulec - kursor dół lub Num5
Sterowanie - boczne kursory lub Num4/6
Hamulec ręczny - Lewy Shift
Dopalacz (nitrous) - spacja lub N
Biegi - insert/Delete lub A/Z
Wsteczny widok - B lub prawy CTRL
Kamera - C lub Enter
Pauza - P lub Esc

W grze wykorzystano utwór "Born Too Slow" by The Crystal Method.

UWAGA: po rozpakowaniu dema (w dowolnie wybranym miejscu HDD) gra zaczyna się instalować.

Bardzo wskazane jest zainstalować ją do domyślnego katalogu, zmieniając co najwyżej partycję dysku. W innym wypadku gra może nie chcieć się instalować lub instalować się niepoprawnie.

Podziękowania dla firmy EA za zgodę na publikację tego dema.

Gatunek: **samochodówka**
Wymagania: **P3 700, 128 MB RAM (256MB Win2K/XP), 32 MB akcelerator, Win98/Me/2K/XP, DirectX 9**

Gothic II: Noc Kruka w marcu

Już w marcu CD-Projekt wyda Noc Kruka - dodatek do jednej z najlepszych gier role-playing ubiegłego roku, czyli Gothic II. Warto dodać, że Die Nacht des Raben w ojczyźnie - Niemczech, zbiera bardzo pochlebne recenzje. Niczego innego zresztą się po Piranha Bytes nie spodziewaliśmy...

www.gothic2.com

Civilization IV

Duet Firaxis-Atari potwierdził pogłoski, jakoby trwały już prace wstępne przy Civilization IV. Niestety nic prócz tego na ten temat, nie wiemy.

www.firaxis.com

Take-Two TDK

Take-Two Interactive Software wciąż rośnie w siłę. Ostatnim nabytkiem tego wydawniczego giganta było przejęcie kontroli nad TDK Mediactive, wraz z licencjami Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, The Land Before Time, Robotech, Mapetów i następcy Mercedes World Racing - Corvette.

www.tdk-mediactive.com

Blitzkrieg II

Moskiewskie Nival Interactive ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Blitzkriega II - sequela słynnej także z wysokiego poziomu trudności wojennej strategii czasu rzec-

Aquanox 3

Niemiecki Massive Development przyznał, że w jego studiach powstaje trzecia część podwodnego „grywalnego benchmarku" - Aquanox. Fanów serii ucieszy zapewne fakt, że bohaterem

Aquanoksa 3 ponownie ma być Dead Eye Flint, który tym razem stanie na czele grupy ludzi od każdej roboty...

Więcej o Aquanoksie 3 - wkrótce.

www.massive.de

Space Invaders atakuje ponownie!

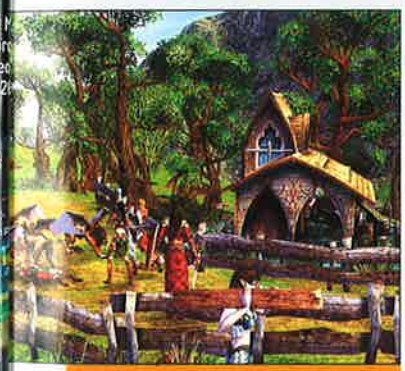
To jedynie ciekawostka, ale z gatunku tych, co to gracz wiedzieć powinien. Otóż, japońskie Taito w porozumieniu z rodakami z Namco planuje stworzenie i dystrybuowanie na terenie Stanów Zjednoczonych 10 tys. automatów z grą... Space Invaders. Sama gra, co przy tym ciekawe, pozostaje niezmieniona w stosunku do liczącego już sobie ćwierć wieku oryginału.

Najlepsze życzenia urodzinowe, Space Invaders!

Kombat: Gott mit Uns!

Rosyjskie Game Factory Interactive LTD ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Kombat: Gott mit Uns! - strategii wojennej czasu rzeczywistego (RTW), obejmującej wszystkie (prócz Pacyfiku) fronty drugiej wojny światowej. Ciekawy jest przy tym pomysł połączenia elementów strategii i role-playing, pozwalający na spersonalizowanie doznań gracza - w trakcie gry jego samodzielnie stworzony bohater (początkowo sierżant) awansować ma aż do stopnia generała. Naturalnie wraz ze wzrostem ciężaru srebra na kołnierzu rosnąć będą skala (nawet do 15 tys. jednostek naraz) i poziom trudności bitew. Kombat szczyci się także wiarygodnością historyczną. Każda z armii - zarówno tych grywalnych - Niemcy, UK, USA, ZSRR, jak i tych zarządzanych w całości przez AI, stanowi wierne odbicie rzeczywistych formacji z tamtego okresu, wraz z oddziałami zwiadu, kontrwywiadu czy jednostkami medycznymi. W grze, prezentowanej w pełnym 3D, pojawić się ma do 300 zróżnicowanych jednostek i nawet 350 rodzajów uzbrojenia.

www.kombat-game.com



Spellforce: The Order of Dawn

Jak informuje CD-Projekt, właśnie w jego ofercie znalazł się wydany już w Niemczech i obsypany nagrodami tamtejszej prasy Spellforce: The Order of Dawn - gra autora serii Settlers, łącząca w widowiskową całość elementy strategii i role-playing.

Świat Spellforce'a to świat wojny. 6 grywalnych ras (z możliwością stworzenia i rozwoju swego awatara) i ponad 30 ras wrogich - od goblinów po demony, setki czarów i niezwykle sprawny engine 3D, pozwalający nawet na grę w perspektywie pierwszej osoby, sprawiają, że Spellforce to produkt, obok którego trudno przejść obojętnie.

Polski Spellforce w sklepach pojawi się wiosną.

spellforce.jowood.com

Legacy of Kain: Defiance PC

Eidos potwierdził wreszcie pogłoski, jakoby wampirza para Kain i Raziel (nie, nie to, że mają się ku sobie...), a ściślej fragment ich nie-życia zatytułowany Defiance miał się pojawić także na pecetach.

Poniżej pierwsze obrazki z pecetowej wersji Legacy of Kain: Defiance. Sama gra w sklepach ma się pojawić w lutym.

www.legacyofkain.com

Black Isle, Fallout 3 - R.I.P.

Mamy **bardzo złe** wieści dla fanów tego komputerowego role-playing. Na trzy tygodnie przed świętami Bożego Narodzenia 2003 r. Black Isle Studios - twórcy m.in. Falloutów 1 i 2, Icewind Dale'ów I i II, Planescape: Tormenta - dołączyli do rosnącego w ostatnim okresie w zastraszającym tempie grona legend już nieistniejących. Wieść o tym, że Interplay zrezygnował ostatecznie z gałęzi role-playowej, nie jest niespodzianką dla nikogo, kto śledził losy tej niegdyś wielkiej firmy, jednak ból wcale nie jest mniejszy...

Prześledzenie historii ostatnich lat BIS pozwala dociec przyczyn jego klęski. Ostatnią wydaną grą było Icewind Dale II - gra na przestarzałym Infinity engine autorstwa BioWare. W 3 lata BIS zmuszone było kasować obiecujące projekty - Torn, następnie projekt o nazwie roboczej Jefferson (czyli, jak wieść niesie, Baldur's Gate 3). Ostatnim projektem BIS, anulowanym w chwili zamknięcia studia, był Van Buren - Fallout 3. Gwoździem do trumny Czarnej Wyspy był także firmowany przez nią Lionheart.

Złe zarządzanie Interplayem powodowało także, że nie ustawał odpływ ludzi kluczowych dla istnienia BIS. Założyciel Interplaya - Brian Fargo, rozstał się z nim już kilka lat temu, by znaleźć nowy dom w inXile Entertainment. W 2001 r. odszedł długoletni szef BIS - Feargus Urquhart, który - wraz z kilkoma kolegami - stworzył związany blisko z BioWare i posądzany o Knights of the Old Republic II Obsidian Entertainment. Nie tak dawno temu wreszcie z pracy w BIS zrezygnował lead designer Fallouta 3 - J.E. Sawyer.

Czarna Wyspo - żegnamy i dziękujemy.

Star Wars: Battlefront

Nieujawnione dotąd oficjalnie Star Wars: Battlefront - dzieło twórców Full Spectrum Warriora - Pandemic, to próba połączenia popularności tematyki Gwiezdnych Wojen z online'owym objawieniem - Battlefieldem 1942. W grze - przeznaczonej do rozgrywek sieciowych, ale zapewne niepozbawionej jakiegoś trybu single player - możliwe będzie wcielenie się w żołnierzy jednej z czterech sił. A są to: Imperium, Rebelia w czasie Galaktycznej Wojny Domowej oraz Republiki i Separatystów w czasach Wojen Klonów, na większości znanych już planet - na pewno Hoth i księżycu Endora. Potwierdzone też zostało wykorzystanie pojazdów - m.in. AT-AT, X-Wingów czy nawet Tauntaunów, przy czym możliwa będzie obsługa np. AT-AT przez kilka osób. Więcej o Star Wars: Battlefront - wkrótce.

www.lucasarts.com

True Crime: Streets of LA PC?

Uwaga! Wieść niepotwierdzona oficjalnie, jednak mimo to warta publikacji, bo odnosi się do potencjalnej wersji PC gry, która miała pobić Grand Theft Auto - True Crime: Streets of LA. Wydana na wszystkie trzy platformy konsolowe nie zdołała wprawdzie zdetronizować współrządzących GTA3 i GTA: Vice City, jednak ta łącząca gatunki, m.in. samochodówkę, strzelankę, beat 'em up, gra okazała się pozycją nadzwyczaj ciekawą, a fakt umieszczenia w grze bonusowego Snoop Dogga uczynił z niej w pewnych kręgach pozycję kultową.

www.truecrimela.com

zywistego. Najbardziej widoczną różnicą pomiędzy obydwiema grami serii jest jej przejście w trzeci wymiar tej ostatniej. Innym atutem gry ma być solidna baza dla gier sieciowych, łącznie z ladderem online.

www.nival.com

Anno War

Niemieckie Sunflowers poinformowało o kolejnym projekcie w ramach strategicznej (także dla samych Słoneczników) serii Anno. Tym razem jednak mowa nie o grze z 1x03 w tytule, lecz - co ciekawe - tytule koncentrującym się na jednym tylko aspekcie ekonomii - wojnie. Niestety nic więcej ponad to, że premiera Anno War planowana jest na Święta... 2005 r. i że odpowiedzialnym za jej potencjalny sukces są twórcy No Man's War - Related Design - nie wiemy.

www.related-designs.de

TIE Fightery nad Normandią

Duet Totally Games-LucasArts potwierdził pogłoski, jakoby po zaliczeniu wszystkich 15 misji kampanii single player i wszystkich 21 „wyzwań", jakie niesie ze sobą Secret Weapons over Normandy, możliwe było latanie w trybie Instant Action przy użyciu... **X-Winga bądź TIE Fightera!** Te bonusowe "samoloty" przypominają czasy największej świetności obu firm i wciąż doskonałych gier o odpowiadającym obu myśliwcom tytułach.

Oby fakt tego symbolicznego powrotu Totally Games do Star Wars okazał się czymś więcej niż tylko gestem dobrej woli.

www.lucasarts.com/products/normandy/

Fable PC?

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier na Xboxa - Fable, czyli autentycznie żywy role-play tworzony przez Big Blue Box Studios pod egidą Lionhead Studios Petera Molyneux, ma szansę pojawić się na PC.

Soeldner: Secret Wars

Soeldner: Secret Wars to gra wojenna mająca spore szanse, by zdetronizować niepobite dotąd pod względem wiarygodności walki czeskie Operation Flashpoint. Największym jej atutem bowiem jest niezwykła wręcz dbałość o dochowanie wierności warunkom współczesnego pola walki.

Pamiętani m.in. z Panzer Elite twórcy Soeldner - Wing Simulations, przenoszą nas tym razem w rok 2010 - w świat, w którym konflikty rozwiązywane są nie przez potężne armie, lecz doskonale wyposażone i wyszkolone jednostki najemników. Szefem jednej z nich - składającej się z piechoty, wojsk pancernych, nawet śmigłowców i pojazdów VSTOL - będzie gracz. Jego... twoim zadaniem będzie wypełnianie zróżnicowanych, zawsze jednak kluczowych zadań o najwyższym stopniu utajnienia.

W Polsce Soeldner: Tajne Wojny wydane zostanie przez CD-Projekt.

www.secretwars.net

Driver 3 = DRIV3R

DRIV3R, czyli nowy tytuł starego dobrego Drivera 3, czyli ciągu dalszego przygód Tannera - gliniarza infiltrującego przestępcze podziemie Miami. (A teraz również francuskiej Nicei i tureckiego Istambułu.) To jednak nie koniec wieści o tym potencjalnym hicie Reflections Interactive-Atari. Wieść o drobnym przemianowaniu bowiem zbiegła się w czasie z informacją, że bohaterom gry głosów użyczą m.in. Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, Michael Madsen i Ving Rhames, oraz z potwierdzeniem wersji pecetowej gry, jaka pojawić się ma w połowie roku 2004.

driver.gtgames.com

Sonic Adventure DX Director's Cut PC

SEGA Europe ujawniła, że już wiosną także gracze pecetowi poznać będą mogli jeżyka Sonica - symbol SEGI i zarazem jednego z najpopularniejszych bohaterów platformówek wszech czasów. Tym razem jego zadaniem będzie pokrzyżowanie złowrogich planów diabolicznego Doktora Robotnika (!), który planuje zmienić Ziemię w utopijny Robotnikland.

Sonic Adventure DX Director's Cut to kompletny remake wersji dreamcastowej tej gry, wydany jesienią 2003 r. w wersji GameCube. Prócz całkowicie nowej grafiki w wersji PC pojawi się kompletnie nowy tryb misji.

Sonic Adventure DX Director's Cut w wersji PC wydany zostanie wiosną.

www.sonicteam.com

Vivendi Universal Games wciąż traci

Bilans trzeciego kwartału 2003 r. dla Vivendi Universal Games był „raczej" niepomyślny. Firma straciła blisko 60 milionów euro. Nie ma też szans na to, by lepsze były wyniki za okres świąteczny. To dlatego, że VUG po prostu nie ma nic do zaoferowania na Święta. Czy w tej sytuacji właściciel m.in. Blizzarda czy Sierry przetrwa do kolejnego, trzeciego, kwartału - zobaczymy.

www.vugames.com

FLASH

Biorąc pod uwagę fakt, że Microsoft promuje ostatnio XP jako platformę także do gier - nie jest to wcale niemożliwe.

Przy okazji odwiedźcie też stronę oficjalną gry - jest po prostu znakomita.

www.fablegame.com

Harpoon IV - R.I.P.

Złe wieści dla fanów ultra-ralistycznej morskiej strategii Harpoon. Złe, gdyż jej część czwarta może się nigdy nie ukazać. Powodem odstąpienia wydawcy gry - UbiSoft, od wcześniejszej umowy jest to, że Harpoon nie był w stanie sprostać oczekiwaniom zarówno twórców gry, jak fanów tego typu rozrywki.

Nie oznacza to jednak, że Harpoon IV nigdy się nie ukaże. Prowadzone są rozmowy dotyczące ewentualnego odsprzedania licencji i materiałów firmie trzeciej, która ją ukończy. O losach zgubionego w morzach Harpuna informować będziemy na bieżąco.

harpoon4.ubi.com/US/

Rise of Nation: Throne and Patriot

Już wiosną 2004 r. wielbiciele Rise of Nation - strategicznej pozycji Big Huge Games, otrzymają kolejną porcję ulubionego RTS-a. Dodatek zatytułowany Throne and Patriots przedstawi graczom kolejne sześć nacji (co zwiększy ich liczbę do 18), 20 nowych jednostek, nowe kampanie (także oparte na zdarzeniach historycznych) i...

systemy władzy. Te ostatnie pozwolą każdej nacji wybrać samodzielnie sposób, w jaki będą się one rządzić.

Więcej o Tronach i Patriotach - wkrótce.

www.bighugegames.com

W sprzedaży od lutego!

Poznaj nowy, oficjalny dodatek do najlepszej gry RPG minionego roku - Neverwinter Nights. Rozpocznij nową, fascynującą przygodę!

Hordes of the Underdark

Hordes of the Underdark to:

- ponad dwadzieścia godzin zabawy w trybie dla jednego gracza,
- możliwość osiągnięcia aż 40 poziomu doświadczenia,
- sześć nowych profesji,
- 16 nowych potworów, ponad 40 nowych czarów i 50 nowych umiejętności,
- zupełnie nowa muzyka,
- wzbogacony zestaw narzędzi Aurora (nowe tereny i zestawy głosów),
- profesjonalna polska wersja językowa.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 79,90 ZŁOTYCH

ATARI · BioWare Corp · CD Projekt

SiN 2 - R.I.P.

Tak - wiemy, że nie informowaliśmy dotąd o planach stworzenia sequela SiN - hitu z 1998 roku - first-person shootera, który dał światu postać złej Elexis Sinclair. To jednak tylko dlatego, że aż do momentu, gdy jeden z pracowników Ritual Entertainment - Tom „ParadoX" Mustaine, ogłosił, iż plan ten spalił na panewce i z SiN 2 nic nie będzie. Jako przyczynę Ritual podaje brak zainteresowania pomysłem wydawców, nawet - jak twierdzi - mimo wersji demonstracyjnej znakomitej technologii.

www.ritual.com

IG3 = Nexus

Dwukrotnie już składane do grobu Imperium Galactica 3 ponownie powraca do życia. Trzecim z kolei i miejmy nadzieję - ostatecznym wydawcą tego pechowego dzieła węgierskiego Mithis Games będzie holenderskie HD Interactive. Jednocześnie z uzyskaniem praw do IG3 - znanej za czasów CDV jako Galaxy Andromeda - ponownie zmieniony został jej tytuł na Nexus.

www.galaxyandromeda.de

Colin McRae Rally 04 PC

Codemasters potwierdziło wreszcie nasze przypuszczenia dotyczące ewentualnego pecetowego przeznaczenia czwartej części rajdowej serii Colin McRae Rally. I jak się okazuje - warto było poczekać tych kilka miesięcy, jakie dzielić będą Colina McRae Rally 04 od jego konsolowych odpowiedników, m.in. dlatego, że - prócz znanego i docenionego już realizmu, możliwości wyboru stajni czy kierowcy oraz odpowiedniej dla pecetów grafiki - oferować on będzie wyłącznie pecetowcom ściganie się do 8 graczy w LAN-ie i Internecie.

Data premiery Colina McRae Rally 04 - 4 kwietnia 2004 r, czyli... 040404.

www.codemasters.com

FLASH

BF: Vietnam - nowe tryby

Twórcy Battlefield Vietnam - sequela jednego z najpopularniejszych sieciowych shooterów, ogłosili, że w miejsce usuniętych trybów (team deathmatch i capture the flag) pojawią się nowe

- ich zdaniem, znacznie ciekawsze sposoby na dobrą grę. Jednym z nich ma być Evolution, w którym „gra toczy się na dwóch powiązanych ze sobą mapach. Wyniki z meczu na pierwszej z nich - zarówno graczy, jak i całego teamu - przenoszone będą na drugą mapę". Premiera Battlefield Vietnam - wiosną.

www.battlefield1942.com

Alias znów później

Jak informuje Acdaim, Alias, czyli wirtualna Jennifer Garner - superszpieg płci żeńskiej - ujawniony zostanie dopiero wiosną.

www.aliasgame.com

HoMM5, M&MX - nowe szanse

Szef dreamcastowego portu Heroes of Might & Magic III (nigdy się nie ukazał) - Fabrice Cambounet, potwierdził, że UbiSoft zainteresowany jest stworzeniem i wydaniem części piątej tej znakomitej strategii fantasy. Ujawnił zarazem, że trwają rozmowy w sprawie Might & Magic X - jubileuszowej części legendarnej bez mała serii role-playing.

www.ubi.com

Digitalo - R.I.P.

Twórcy Devastation - Digitalo, ogłosili upadłość firmy. Przyczyny - niezadowalające wyniki sprzedaży Devastation i konieczność zaniechania rozpoczętych już prac nad kilkoma innymi projektami. Spoczywaj w pokoju, Digitalo.

www.digitalo.com

Mythica - film?

Microsoft potwierdził pogłoski, jakoby idea gry Mythica - role-playing online w osobistych (!) światach skandynawskich mitów (i nie tylko), spodobała się wytwórniom filmowym tak bardzo, że trwają rozmowy nad filmem pełnometrażowym na jej motywach. Więcej o samej Mythice, a także być może filmie - wkrótce.

www.mythica.com

Battle of Britain

Rosyjskie 1C: Maddox Games - twórcy Il-2 Sturmovika, bez wątpienia najlepszego twardo rdzeniowego sumulatora machiny latającej ostatnich czasów, w porozumieniu z UbiSoftem rozpoczęli prace nad grą, która ponownie pozwoli nam przeżyć dni Bitwy o Anglię.

Ujawnione zostały również pierwsze szczegóły dotyczące tej nowej Battle of Britain. Gra oferować ma dwie dynamiczne kampanie - jedną historyczną, drugą pozwalającą podbić Wyspy. Tworzona jest ona na bazie zupełnie nowego engine'u, pozwalającego m.in. na dynamiczne zmiany pogody. Ukłonem w stronę realizmu jest w niej zaznaczony wyraźnie udział Włochów oraz nowa koncepcja AI, która będzie się komplikować w miarę zbliżania się do gracza, dzięki czemu będzie ona - bez nadmiernego obciążania sprzętu - stanowić prawdziwe wyzwanie, nawet dla prawdziwych wirtualnych asów.

Niestety, wirtualny „Lew Morski" rozpocznie się dopiero w 2005 r.

www.ubi.com

IL-2 Sturmovik: Combat Over Europe

Fani hardcore'owych symulacji lotniczych nie mają, a przynajmniej już wkrótce nie będą mieli powodów do narzekań. Po zapowiedzi The Battle of Britain nadchodzi kolejna szansa, by popróbować sił w walkach kołowych toczonych na frontach drugiej wojny światowej. Tym razem to dzięki dodatkowi do znakomitego Il-2 Szturmowika: Zapomnianych Bitew zatytułowanemu Combat Over Europe. Combat Over Europe pozwoli wziąć udział w ośmiu kampaniach - m.in. w Polsce 1939 widzianej oczami pilota Ju-87, ale także podczas D-Day z P-47D (doradcą technicznym był tu emerytowany pilot USAAF) czy... Bitwy o Anglię z wykorzystaniem Hurricane'ów, Spitfire'ów, Bf-109E4, Ju-87B i Me-110 Zerstoererów.

Walka Nad Europą rozpocznie się w lutym 2004 r.

www.gmxmedia.net/coe/

Hannibal wiosną

Francuskie Arxel Tribe poinformowało, że wydanie Hannibala - gry na motywach słynnego Harrisowego „Milczenia Owiec" (i naturalnie filmu pod tym samym tytułem) opóźni się. Oznacza to, że naszego własnego „Kanibala" szukać będziemy dopiero wiosną.

hannibal.arxeltribe.com

Alpha Black Zero 2

Rzadkością jest publiczne prezentowanie sequeli gier, które jeszcze nie wyszły. Dla holenderskiego studia Khaeon jednak - jak się zdaje - nie jest to nic nadzwyczajnego. Dzięki temu zaś wiemy już teraz, że na Święta 2004 r. dane nam będzie poznać dalsze losy porucznika Kyle'a Hardlawsa - szefa elitarnej kosmicznej jednostki, bohatera tworzonego na bazie Serious engine taktycznego shootera Alpha Black Zero: Intrepid Protocol.

www.alpha-black-zero.com

Warhammer 40.000: Dawn of War

Duet Games Workshop-THQ - właściciel praw do komputerowych adaptacji świata Warhammera 40.000, nie zrażony najwyraźniej raczej chłodnym przyjęciem, z jakim spotkał się shooter WH40K: Fire Warrior, kontynuuje podbój serc (i portfeli) graczy. Tym razem sposobem na sukces ma być powrót do strategicznych korzeni gry i... wynajęcie najlepszych specjalistów - opromienionych blaskiem chwały Homeworld 2 - Relic Entertainment. Więcej na temat WH40K: Dawn of War - wkrótce.

www.games-workshop.com

FLASH

XP do gier

Microsoft spostrzegł wreszcie, po ok. 25 latach po pierwszych graczach, że pecety wykorzystywane są także, a może przede wszystkim do gier i ogłosił oficjalnie PC z systemem XP drugą, po Xboxie, platformą służącą interaktywnej rozrywce. Jednocześnie uruchomione zostało swoiste centrum gier dostępne pod adresem:

www.microsoft.com/windowsxp/games

Team Sabre w 2004

Jak informuje brytyjskie NovaLogic, jej (a ściślej: wynajętego przez nią Ritual Entertainment) Team Sabre - dodatek do Delta Force: Black Hawk Down, wydany zostanie dopiero w pierwszych miesiącach 2004 r.

Team Sabre, rozgrywający się w dżunglach Południowej Ameryki i wyspach Zatoki Perskiej, pozwoli się wcielić w żołnierzy brytyjskiego Special Air Service, którzy u boku znanych już US Rangers i Delta Force zaprowadzą ład i porządek w rozumieniu Policjantów Świata.

www.novalogic.com

Postal 3

Running With Scissors potwierdziło pogłoski, jakoby trwały już przymiarki do Postala 3 - kolejnej, ponoć jeszcze bardziej interaktywnej (?) części ultrabrutalnego i mocno niedorobionego unrealowego first-person shootera.

www.gopostal.com

GalCiv: Altarian Prophecy

Stardock Systems ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Altarian Prophecy - oficjalnego dodatku do popularnej kosmicznej strategii Galactic Civilizations. Altarian Prophecy oferować ma nowe cywilizacje, kampanie, misje oraz edytory scenariuszy i kampanii. Wszystko to zaś dostępne ma być na stronie producenta już wiosną.

www.galciv.com

Conflict x2

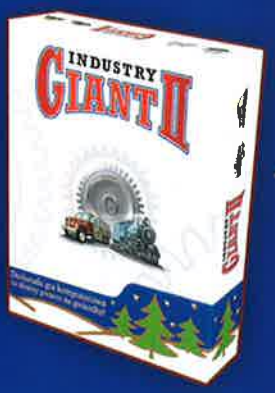
Wspomniane w ubiegłym numerze przy okazji Richard Burns Rally SCi zdradziło, że prócz tego potencjalnego pogromcy Colina McRae w roku 2004 zamierza wydać dwie gry serii Conflict - Conflict: Vietnam i Conflict 4. Niestety, nie ujawniono żadnych dodatkowych informacji na temat tychże „konfliktów".

Doskonałe Gry Komputerowe!

IGI 2 Covert Strike

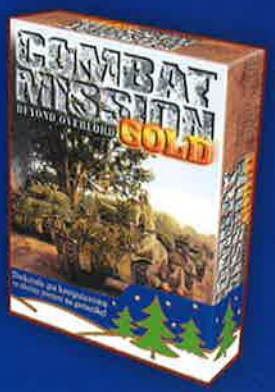
Prisoner of War

Steel Beast Gold Edition



Industry Giant II

Trainz v.1.4



Combat Mission Gold

Idealny Prezent Na Gwiazdkę!

TYLKO 39.90 złotych!

Tylko teraz niesamowita oferta cenowa!
Ilość gier ograniczona!
W sprzedaży od 20 listopada!
Szukaj w dobrych sklepach z grami.

GATUNEK: cRPG

Restricted Area

Campari

Istnieją tematy, których rozmaici artyści nigdy nie porzucą. W polskim filmie są to choćby znienawidzone adaptacje lektur, w amerykańskim - klasyczne komedie sensacyjne, a na swojskim podwórku gier komputerowych - wszędobylski cyberpunk. Pytanie tylko, jak długo przeciętny konsument popkultury jest w stanie znosić to samo?

Więcej - wytrzymać w matriksowej, czyli brudnej, chłodnej, pełnej przemocy i oszustów rzeczywistości? W świecie ogromnych metropolii, nowoczesnej technologii, drapaczy chmur, futurystycznych pojazdów i żywności pod postacią kolorowych pigułek (niekoniecznie niebieskich). Nie wiem jak wy, ale ja wysiadłem z tej pędzącej maszyny przy okazji przeciętnej Reaktywacji. Temat groźnej i mrocznej przyszłości naszego gatunku uważam za wyeksploatowany do granic przyzwoitości. Widocznie tylko ja - skoro kolejni programiści przymierzają się do własnych realizacji cyberpunkowych wizji. Na przykład niemiecki Master Creating - producent Restricted Area.

Teleapatia

Restricted Area to **tradycyjny Role Playing Game z elementami akcji**. Wszystkie wydarzenia mają miejsce w dalekiej przyszłości, a dokładniej w roku 2083 (może niektórzy z was dożyją, chociaż w obliczu restauracji spod znaku "i'm lovin'it" szczerze wątpię...). Gdzie wylądujemy – tego jeszcze nie wiadomo. Na pewno będzie to spore miasto utrzymane w stylistyce Blade Runnera, wspomnianego Matrixa czy polskiego Crime Cities. Do dyspozycji otrzymamy **cztery postacie**: Johnsona, Kenję, Jessicę oraz Victorię. Każdy bohater będzie posiadał – jakżeby inaczej – wyjątkową w swoim rodzaju, unikatową przeszłość plus cały szereg oryginalnych umiejętności. Johnson to typowy zabójca na zlecenie, były agent specjalny. Kenji specjalizuje się w walce wręcz - taki nowoczesny Jackie Chan, chociaż wskakiwanie między szczebelki drabiny wychodzi mu ciut gorzej. Bohaterka numer trzy – Jessica, lubuje się w szeroko pojętym hakowaniu, natomiast Victorię żywcem przeniesiono z „X-Mena" tudzież „Raportu mniejszości". Po pierwsze, to mutantka. Po drugie, ma zdolności, takie jak telekineza i telepatia.

Teleefekty

Restricted Area powstaje na **nowym silniku** z dość nietypową nazwą - IRIS. Podobno całość kodu została zbudowana w **asemblerze**, co gwarantuje wyciągnięcie z domowych komputerów absolutnego maksimum możliwości. W praktyce oznacza to niebotycznie wysoką liczbę klatek na sekundę, nawet w standardowych ustawieniach. Po co w grze z gatunku RPG olśniewająca grafika? Dobre pytanie. Jedyną rozsądną odpowiedzią wydaje się po prostu chęć osiągnięcia przez twórców wyżyn wrażeń estetycznych, bowiem RPG rzadko – o ile w ogóle – opierają własną magię o stronę audio-wizualną. Raczej o ciekawe postacie, wciągającą fabułę i nieliniowość zdarzeń.

Restricted Area

W to zagramy już wkrótce!

Sposób gry nie ulegnie większym modyfikacjom w porównaniu do zwyczajnych RPG. Którąkolwiek postać byśmy wybrali i tak nasze zadania sprowadzą się do **rozwijania umiejętności** (w sumie 30 na głowę: 15 wspólnych i 15 charakterystycznych tylko dla wybranej osoby) i cech bohaterów (6). Im dalej zabrniemy i poznamy więcej ludzi oraz rozwiążemy misji, tym wyższą liczbę punktów doświadczenia zgarniemy. Jeszcze jedno - za każdym razem komputer ustali inną kombinację dostępnych misji, zamieni je miejscami, inaczej zestawi itp. Pozwoli to wygenerować przynajmniej **kilkadziesiąt ścieżek postępowania** do wyboru.

Teleturniej (o życie)

W Restricted Area z pewnością nie zabraknie futurystycznej broni. Tak naprawdę nie da się napisać o giwerach nic konkretnego, ponieważ gracz będzie... **konstruował je samodzielnie**. Master Creating przygotuje jedynie parę wyjściowych modeli, bez których nie poradzilibyśmy sobie na początku rozgrywki. Co do systemu walki to bardzo możliwe, że wreszcie doczekamy się jego **w miarę** realistycznego modelu. Podczas walki komputer wyliczy szansę trafienia przeciwnika, wziąwszy pod uwagę np. pogodę, przeszkody, prędkość kuli/plazmy/kamienia/kartonu czy innego ustrojstwa robiącego za nabój. Nie trzeba chyba dodawać, że istotną rolę odegra tu miejsce, w które trafimy rywala. Strzał między oczy rozwiąże nawet największy problem. W nogę – jedynie rozsierdzi konkurenta. :)

Zresztą w 2083 roku wymiana kończyny na nowiutką, hydrauliczną to pestka. Na każdym rogu znajdzie się specjalistyczny sklepik, który za odpowiednio wysoką kwotę zaoferuje **modernizację całego ciała**. Zamiast męczyć się i podnosić stopniowo umiejętności, od razu można się udać na zakupy i nabyć same najlepsze komponenty. Jest tylko jeden warunek. Wie$z, jaki?

A jak nie, dowiesz się w **kwietniu tego roku**.

Restricted Area

Producent: **Mad Doc**

GATUNEK: RTS

gem

Ledwie zdążyliśmy odetchnąć po zakupie biletów na premierę filmowego „Powrotu Króla", ledwie zdążyliśmy rozetrzeć skurcz dłoni po Lord of the Rings: Return of the King, gdy jak grom z jasnego nieba spada wiadomość, że do filmowego Śródziemia trzeba jeszcze będzie powrócić. Tym razem jednak ujrzymy je z nieco innej perspektywy. Zamiast w serii starć z poplecznikami sojuszu dwóch wież udział weźmiemy w jednej wielkiej Bitwie o Śródziemie - w Battle for Middle-earth.

Lord of the Rings
Battle for Middle-earth

Lord of the Rings: Battle for Middle-earth jako pierwsza obejmować ma zdarzenia **całej filmowej trylogii** - od pierwszych potyczek na północy - np. wizyty w Morii i w grobowcu Balina, poprzez oblężenie w Helmowym Jarze po bitwy na Polach Pelennoru i równinach pod Barad-durem. Nie będzie jednak, jak przyzwyczajały nas dotąd tolkienowskie gry EA, arcade'owym TPP, lecz... RTS-em tworzonym przez ludzi, którzy dali światu strategii czasu rzeczywistego **Command & Conquer: Red Alert 2 i Generals** - Electronic Arts Los Angeles. Battle for Middle-earth nie będzie przy tym Command & Conquerem w Śródziemiu - to **kompletnie nowe ujęcie** wojny, w pełni oddające ducha starć w filmowej trylogii. W grze pojawią się m.in. fragmenty filmów, kwestie dialogowe nagrywane przez aktorów, EALA przy tworzeniu misji używa narzędzi, które Peter Jackson wykorzystywał w planowaniu ujęć swoich bitew, a nad całością pieczę trzyma WETA - firma odpowiedzialna za efekty specjalne w całej trylogii.

Drużyna Pierścienia

Electronic Arts posiada prawa wyłącznie do filmowej trylogii - nie literackiego oryginału (ten zastrzegło sobie Vivendi), co oznacza, że **nie może ukazać niczego, co nie pojawiło się na dużym ekranie**. Mimo to w grze możliwe będzie **odejście od oryginału** - zdarzenia alternatywne, np. śmierć Aragorna w pojedynku z Lurtzem przy wodogrzmotach Tauros czy zastrzelenie uruk-hai niosącego pochodnię przy oblężeniu fortecy w Helmowym Jarze. Możliwe stanie się nawet rozstrzygnięcie całej Wojny o Pierścień **po myśli Saurona** - zniszczenie Rivendell i pogrążenie Śródziemia w mroku. To wszystko dzięki sprytnemu założeniu, że wszystko, co robi gracz, to po prostu jedna z przyszłości ukazywanych w zwierciadle Galadrieli.

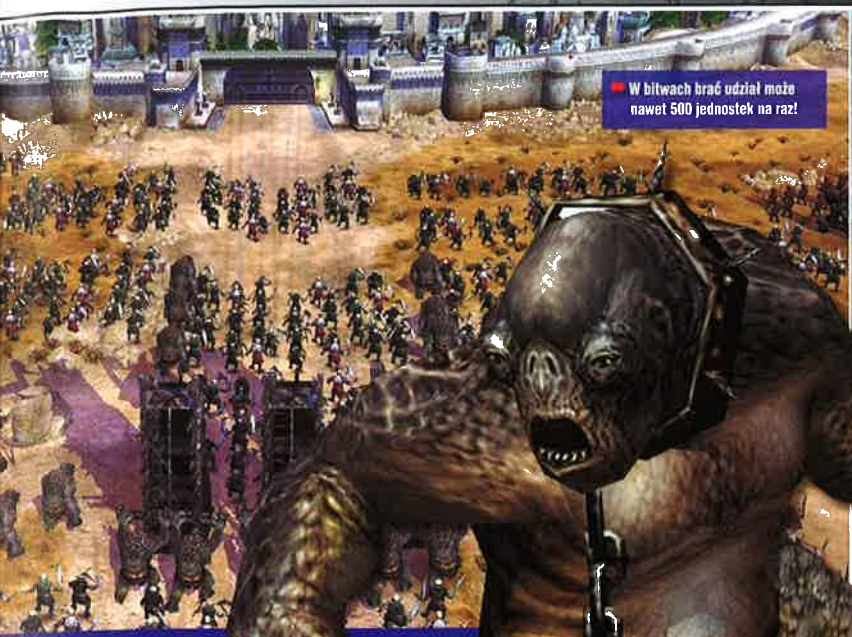
Założenie, z jakim EALA przystępowało do tworzenia Battle for Middle-earth, było nadzwyczaj śmiałe: na nowo zdefiniować gatunek strategii czasu rzeczywistego. Dokonać ma tego połączenie idei dowodzenia całymi grupami - jak w serii Total War czy znakomitym, a niedocenionym, Warrior Kings - z jednostkowym rozliczaniem pojedynków. Może więc zdarzyć się, że zwycięskie lewe skrzydło wspomoże cofające się prawe skrzydło tego samego oddziału! Dzięki temu wzrośnie jeszcze znaczenie stosowania odpowiednich formacji - klinów, czworoboków i manewrów typu oskrzydlenie.

Dwie Wieże

Interesującym pomysłem jest także rozbicie dwóch stron konfliktu **na cztery zróżnicowane „siły."** Po stronie „światła" walczyć mają pospołu **Rohirrimowie** (jazda) i **Gondorczycy** (piechota) wspierani oddziałami elfów i bohaterami pokroju Gandalfa czy Aragorna. Ciemności reprezentowane będą przez **uruk-hai** Isengardu i mieszane hordy Mordoru, a więc **armie Dwóch Wież**: Orthanku i Barad-Duru, wraz z ich symbolami - Lurtzem i Nazgulami. Każda z „sił" dysponować ma unikatowymi zdolnościami: dla Gondoru będzie to możliwość powołania

LotR: Battle for Middle-earth

W to zagramy już wkrótce!



W bitwach brać udział może nawet 500 jednostek na raz!

pod broń każdego obywatela, czyli - w sytuacji krytycznej - pozyskanie dodatkowego oddziału. Mordor natomiast, dysponujący jednostkami relatywnie słabszymi, po prostu wykorzysta przewagę liczebną, wdeptując przeciwników w ziemię.

Innym powodem, dla którego Battle for Middle-earth traktować należy jako RTS nowej generacji, jest **odejście** od zamysłu budowy bazy i gromadzenia zasobów. Nie oznacza to wcale, że żadna z czterech ras nie będzie zajmować się tym aspektem wojny. Wiadomo np. że uruk-hai z Isengardu bazować będą na drewnie (narażając się tym samym entom z Fangornu), z kolei ekonomia Gondorczyków opierać się ma na żywności. Najogólniej jednak zarządzanie surowcami ma **być jedynie tłem**, na pierwszy plan zaś wysunięto **dowodzenie oddziałami**.

Oblężenie Minas Tirith.

Powrót Króla

Battle for Middle-earth tworzone jest w oparciu o technologię C&C: Generals, jednak z tamtym niewiele ma już wspólnego. Została ona **solidnie zmodernizowana** - jak twierdzą twórcy - dopasowana do żywych, „gnących się" stworzeń. Wrażeniu autentyczności posłuży także funkcja **„interaktywnego pola bitwy,"** sprawiająca, że dotychczasowe tło zmieni się w niemal równorzędnego bohatera gry. Dzięki temu trolle w walce posłużyć się będą mogły „elementami tła", np. wyrwanym drzewem (nie mówiąc już o maczugach z... orków), a enty - niszczyć budynki i posługiwać się wyrywanymi z murów kamieniami. Niezwykłe wrażenie wywiera także jeden z efektów czaru powodujący efekt magicznej „fali" piętrzącej jednostki. Sami twórcy przyznają wprawdzie, że nie ma on nic wspólnego z fizyką, jednak efekt - zapewniam - jest wyjątkowy.

Innowacje dotknęły także trybów multiplayer. Możliwa do rozegrania ma być m.in. kompletna kampania, w której losy bitew zależeć będą od wyników poprzednich potyczek! Interesująco zapowiada się także tryb Epic, w którym niezbędne będzie rozegranie pomniejszych starć i od nich zależeć będzie obraz pola ostatecznej bitwy. Już samo to każe wierzyć, że emocje związane z samodzielnym uczestnictwem w tolkienowskiej Wojnie o Pieścień tak naprawdę dopiero się rozpoczynają! Jestem pewien, że **lato 2004** spędzimy w Śródziemiu.

Lord of the Rings: Battle for Middle-earth

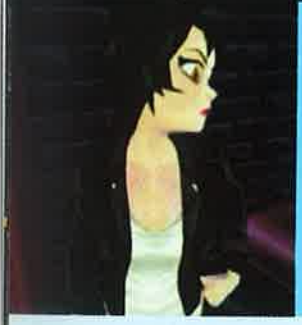
Producent: EALA

Leisure Suit LARRY Magna Cum Laude

GATUNEK: PRZYGODÓWKA/TPP

mGamer

Larry powraca! Po siedmiu latach, jakie minęły od światowej premiery ostatniej odsłony cyklu Sierra, oficjalnie potwierdziła pogłoski, jakoby w jej studiach trwały prace nad kolejną grą wykorzystującą wizerunek naszego ulubionego komputerowego kobieciarza. I od razu pojawiły się wątpliwości...



Największą z nich jest chyba to, że w przygotowywaniu Magna Cum Laude **nie uczestniczy** osoba, która Larry'ego wymyśliła i ożywiła na ekranie. Al Lowe rozstał się ze Sierrą niedługo po wydaniu szóstej części gry (paradoksalnie był to Larry 7, kojarzony przez was zapewne z rewelacyjną polską lokalizacją). Wyniki sprzedaży osiągane przez następne pozycje z serii Leisure Suit Larry coraz wyraźniej przekonywały szefostwo studia, że czas świetności przygodówek mija i pora już poważnie zastanowić się nad sensem podejmowania dalszych inwestycji w tym kierunku. Nim rozwiązano oddział odpowiedzialny za LSL, zdążyła jeszcze powstać koncepcja gry Larry 8: Lust in Space.

Piętnaście zimnych kobiet czeka na rozgrzanie. Od zapiętej po szyję literatki, przez długonogą pacyfistkę i kilka typów imprezowiczek po „kowbojską" dziewoję w gustownym kapeluszu.

Wieść niesie, że szykowano w niej poważne rewolucje, w tym przeniesienie akcji do **trójwymiarowego środowiska**. Ostatecznie Sierra zrezygnowała z rozwoju tego tytułu; Lust in Space pozostał w sferze abstrakcji (Magna Cum Laude nie ma z nią **nic** wspólnego!). Al Lowe pożegnał się z firmą i na dobre - choć to się jeszcze okaże - odsunął od pisania gier.

Za produkcję Magna Cum Laude odpowiada zespół High Voltage. Ogłoszenie tej informacji wywołało wzburzenie wśród fanów, co nie mogło pozostać niezauważone przez kierownictwo Sierry. Rozliczne a ostre i pękające w szwach „topiki" na różnych forach dały na pewno jakiś efekt - Al Lowe na swojej stronie umieścił wkrótce notę, że - uwaga! - prowadzi negocjacje dotyczące możliwości swojego zaangażowania w prace nad nowym Larrym.

Drugim powodem do (przynajmniej) zdziwienia była decyzja projektantów o robieniu Leisure Suit Larry **bez Larry'ego Laffera...** Jak to? Ano tak to!, to nie Laffer będzie bohaterem Magna Cum Laude! Którego zatem „przystojniaka" mamy sposobność dostrzec na obrazkach? To imiennik naszego ulubieńca, Lovage. A prywatnie zresztą jego siostrzeniec. Podobieństwo obu panów najwyraźniej nie kończy się na wyglądzie (co za rodzina...) - w przeciwnym razie nie robiono by tej gry. Dodajmy też, że sam Laffer najpewniej pojawi się w jakiejś epizodycznej roli (mentor?).

Przyczynkiem do sukcesu przygód Larry'ego był zawsze **specyficzny humor**, jaki całymi strumieniami lał się z kolejnych części. Twórcy MCL zarzekają się, że pamiętają, jak bardzo istotnym elementem tego rodzaju gry są **pikantne gagi**; tym razem dowcipy kalibrem przypominać mają te z **„American Pie"**. Na pierwszy rzut oka zastanawiająca to nowina - do tej pory frywolność serii tkwiła przecież w czym innym. Zdumienie ustępuje miejsca zrozumienia gdy dowiadujemy się, iż...

Fabuła gry toczyła będzie się w college'u. Larry Lovage wiedzie tam w miarę spokojne, „pojechane" życie studenta, dzieląc czas między radosne wpatrywanie się w ściany akademickiego pokoju i bywanie „zlewanym" przez kolejne gołąbeczki. I tak do czasu, gdy college odwiedza ekipa telewizyjnego miłosnego show. Larry ochoczo pisze się na występ w programie upatrując w tym szansę dla siebie, a los jego sercowych podbojów od tej chwili spoczywa w rękach gracza. **Piętnaście zimnych kobiet** czeka na rozgrzanie. Od zapiętej po szyję literatki, przez długonogą pacyfistkę i kilka typów imprezowiczek po „kowbojską" dziewoję w gustownym kapeluszu. Kolejność zmierzania się z tymi niemal (w przypadku naszego bohatera) niemożliwymi wyzwaniami jest dowolna - vide Larry 7: Love For Sail.

W poznawaniu dziewczyny, wydawałoby się, nie ma niczego wyjątkowego. Należy podejść, przedstawić się, znaleźć wspólny temat

LS Larry: Magna Cum Laude

W to zagramy już wkrótce!

(by nie rzecz wspólny język), spełnić kilka zachcianek... Normalne? Nie zupełnie. Niekonwencjonalne reguły szykują się w sprawie prowadzenia dialogów. Do lamusa odchodzi **drzewiasty model konwersacji**, w którym wybieraliśmy kwestie bohatera z listy. Lovage to straszna gaduła i sam doskonale podtrzymywał będzie rozmowę. Gorzej z tym, co mu ślina przyniesie na język. Całe szczęście, że w tym miejscu pole do działania ma już gracz. Podczas rozmowy u dołu ekranu pojawia się minigierka, której wyniki decydują, czy swymi wypowiedziami Larry zaplusuje u białogłowy, czy też - wręcz odwrotnie. Kierujemy, hmm... plemnikiem tak, aby „pożerał" zielone ikonki, omijając przy tym czerwone i pomarańczowe obiekty. Nazbieranie zbyt wielu czerwonych znaczków kończy się raczej nieprzyjemnie...

Takich zręcznościowych elementów w Magna Cum Laude ma być więcej. Nie wszystkie one okażą się niezbędne do ukończenia gry z pomyślnym rezultatem, jakkolwiek zapowiadają się smakowicie. Bo kto nie skusi się na konkurs **mokrego podkoszulka** albo zadanie polegające na zrobieniu kilku fotek jakiejś piękności korzystającej właśnie z uroków słonecznej pogody. Do tego trafią się zawody taneczne, ubóstwiany przez Larry'ego hazard, skoki na trampolinie, zabawa w „kosi, kosi łapki". ;)

Programiści z High Voltage pracują na swoim **autorskim engine 3D**, który jest ponoć łatwo adaptowalny na różne platformy (w planach są konsolowe wersje gry).

Pojawi się co najmniej kilkanaście dużych obszarów, które wespół z naszym bohaterem dokładnie spenetrujemy i zbadamy w perspektywie TPP. Dajmy na to... choćby szkolny dziedziniec, rozmaite bary, puby i bardziej kameralne restauracje tudzież tajemnicze laboratorium. Na jednym ze screenów ukazano łazienkę z perspektywy dziurki od klucza, czyżby mały ukłon w kierunku jednej z poprzednich części serii? Będzie też garderoba, w której Larry wrzuci na siebie, właściwe na daną okazję, ciuchy. A skoro o ubraniach mowa, to zasadniczo nie powinniśmy spodziewać się ich nadmiaru na spotykanych w trakcie rozgrywki model(k)ach postaci. Pod tym względem będzie duuużo ciekawiej niż dotychczas ;).

Larry Lovage do akcji wkroczy **w tym roku**. Dopiero wtedy przekonamy się, czy budzenie legendy miało jakiś sens. CDA

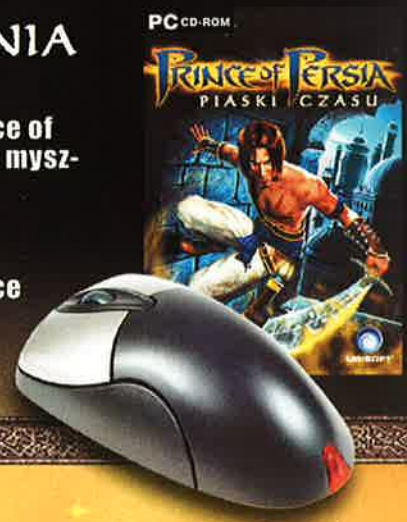
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
Producent: High Voltage/Sierra

KONKURS SMS

DO WYGRANIA

5 zestawów:
gra i koszulka z gry Prince of Persia Piaski Czasu oraz myszka optyczna Saitek.

5 zestawów:
gra i koszulka z gry Prince of Persia Piaski Czasu.



Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto jest twórcą znanej gry Prince of Persia?

A. Sid Meier
B. Jordan Mechner
C. Peter Molyneux

Prawidłową odpowiedź wysyłajcie SMS-em pod numer 7164!

Treść SMS-a wpiszście według schematu:
CA.PP.X,
gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl.

RECENZJA NA STRONIE 72

CD-ACTION www.cdaction.com.pl
GENEGA
Saitek

GATUNEK: RTS

Qn`ik

Oto znak czasów - kiedyś producenci dumnie określali własną grę jako Real Time Strategy, trąbili o tym wszem i wobec, a z piersi kobiet na te słowa jęk zachwytu wydobywał się samoistnie. Dziś, jeśli jakaś gra nie należy do gatunku wymyślonego specjalnie dla jej potrzeb, od razu jest skazana na etykietkę wtórnej i niewiele wnoszącej. Powitajcie więc Knights of Honor, który bynajmniej nie jest RTS-em. To symulacja podboju królestw w czasie rzeczywistym.

Knights of Honor

Najwłaściwszym określeniem dla Knights of Honor byłoby jednak „nie do końca typowy RTS". Teoretycznie rzecz jest prosta - jako król jednego z państw masz na celu podbicie Europy za pomocą wojny, dyplomacji oraz działań szpiegowskich. Oryginalność i nowatorskie rozwiązania skryły się jednak w innym miejscu.

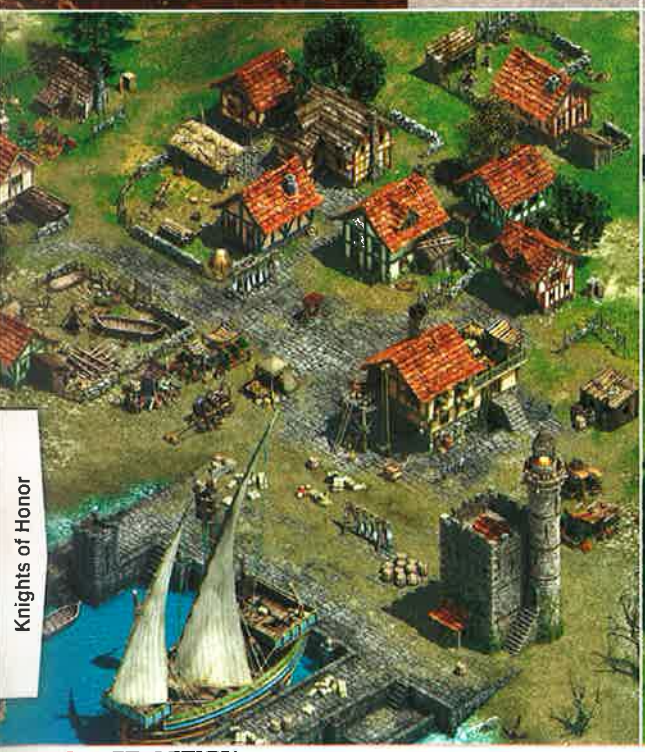
Jesteś, mówiąc krótko, acz treściwie - królem. Nie interesuje cię uprawa sałaty u każdego z wszystkich 345 tysięcy rolników - od zarządzania tym masz podwładnych. Zostałeś stworzony do wyższych celów. Jednak zapomnij, że możesz - niczym sowa w starym i udanym dowcipie - siedzieć na wysokiej gałęzi i się opierniczać. Twoim zadaniem jest zarządzanie ogółem, planowanie, zawieranie sojuszy, rozbudowa, ustalanie podatków i inne czynności, jakie przeciętnego fana Quake'a znudziłyby w minutę. Na pocieszenie powiem, że nie zabraknie również tak wielkich batalii, jak i małych potyczek.

Bardzo istotną w Knights of Honor funkcję pełnić będą rycerze. To oni odpowiadają za pomniejsze decyzje - takie jak rozkład farm czy rozbudowa poszczególnych miast. Postaci tych w grze będzie... Uwaga... tysiąc! Tak, tak - nie mylicie się - ponoć mają się one naprawdę od siebie różnić. Cechuje je kilka własności - np. rycerz (notabene zdobywający wraz z postępami w grze doświadczenie) ze zdolnościami przywódczymi dobrze wpływa na żołnierzy i pozwala im żwawiej kroczyć przez ciemny las, bez obaw o ich morale.

Fascynujące w KoH będzie to, jak szybko będziesz się mógł przemieszczać po prowincjach. W jednej chwili możesz obserwować mapę polityczną całej Europy i zarządzać głównymi drogami rozwoju podbitych terenów, by po chwili zmienić widok i zobaczyć, jak sobie radzą dzielni wojownicy broniący jakiejś małej, być może nic nieznaczącej fortecy. Wszystko oczywiście dzieje się w czasie rzeczywistym. Jak to ogarnąć? Nie mam pojęcia - mam nadzieję, że w grze nie zabraknie aktywnej pauzy albo też problem zbyt dużej liczby wydarzeń w jednym momencie zostanie inaczej rozwiązany. Nie chciałbym, aby doszło do sytuacji, w której nie mógłbym - dla odprężenia - zastąpić jednego z własnych rycerzy w prowadzeniu walki tylko dlatego, że cały mój czas byłby absorbowany przez zawieranie sojuszy i wypowiadanie wojen.

Grę rozpocząć będzie można z trzech „punktów historycznych". Gdzie i kiedy się one dokładnie znajdują - tego jeszcze autorzy nie zdradzili. Wiemy natomiast, że do podbicia będzie cała średniowieczna Europa - od Portugalii na zachodzie po Rosję na wschodzie i Norwegię na północy. Słowianom również się zapewne oberwie.

W grze zaimplementowano również cykl dobowy. Niby to nic nowego ani nowatorskiego, jednak wciąż jego obecność nie jest oczywista. Nie jest to efekt tylko kosmetyczny - nadejście nocy wpływa na zachowanie się całego świata gry. Prości ludzie wchodzą do chat, zapalają ogniska, snują opowieści, strażnicy w zamkach zapalają pochodnie wokół murów obronnych - wszystko w tej grze żyje. Pora doby ma również duże znaczenie dla taktyki. Podczas ataku w nocy, przeciwnik widzi na dużo mniejszą odle-



Ekspansywni rycerze nadchodzą!

O ile tylko Knights of Honor spełni pokładane w nim nadzieje, jeszcze będzie to głośny i bardzo popularny tytuł

głość, dzięki czemu można go zaskoczyć. Z drugiej strony, wojownicy nie są tak skorzy do maszerowania w nocy jak za dnia - przez co ich morale znacznie spada i w walce nawet z mniej licznym, ale wypoczętym przeciwnikiem mogą ponieść klęskę.

A propos przeciwników - naturalnie nie mogło zabraknąć opcji gry dla wielu graczy. Gra Black Sea Studios oferuje takową dla sześciu osób jednocześnie. Obym się mylił, ale wydaje mi się, że na tym polu tytuł ten raczej wielkiej kariery nie zrobi - w sieci lepiej sprzedają się raczej erteesy szybkie i bardzo „kontaktowe" (vide WarCraft 3).

Graficznie Knights of Honor pozostawia póki co wiele do życzenia. Co prawda, mamy tu opcję obserwowania gry z trzech perspektyw (różniących się od siebie stopniem oddalenia), jednak całość jest dwuwymiarowa, co niestety w 2004 roku jest już dużą wadą, gdyż znacznie zubaża efekty wizualne i możliwości gracza (przydałoby się płynne skalowanie i funkcja podglądania zwykłych ludzi przy codziennych obowiązkach, nieprawdaż?).

Prawdziwych miłośników strategii i tych, którzy szukają jakichś przejawów nowatorstwa w grach oprawa graficzna nie zniechęci. O ile tylko Knights of Honor spełni pokładane w nim nadzieje, jeszcze będzie to głośny i bardzo popularny tytuł - może nie z najwyższej półki, ale na pewno zainteresuje sporą rzeszę graczy. W sklepach powinien się pojawić - według zapowiedzi autorów - w drugim kwartale tego roku.

Knights of Honor
Producent: Black Sea Studios

eXtra Gra 100% Sportu
colin | mcrae | rally | 2.0™
DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH
PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT
Już w sprzedaży. Szukaj w każdym kiosku.
Codemasters GENIUS AT PLAY™
© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. „colin mcrae rally 2.0"™ and „GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the

Mass

Przewidziano już chyba wszystko: narodziny Sieci, wirtualnej rzeczywistości, hakerów i hegemonię wielkich korporacji - skorumpowanych, bezwzględnych, wszechobecnych. Mamy Internet, mamy General Electrics, z rafineryjno-militarnym lobby. Cyberpunk staje się swojski, a William Gibson wkrótce porzuci literaturę fantastyczną na rzecz literatury faktu. Czy też macie czasem takie wrażenie?...

GATUNEK: AKCJA TPP/RPG

Duality

To oczywiście obraz naiwnie pesymistyczny, wszak żyje nam się nie najgorzej, a nękające nas problemy niewiele mają jeszcze wspólnego z dramatem mieszkańców cyberpunkowych, dystopijnych molochów. Od dłuższego czasu obserwujemy za to nagły wzrost zainteresowania postgibsonowską kreacją rzeczywistości. Świetną koniunkturę wyczuli również programiści Trilobite Graphics, osadzając akcję swej pierwszej poważnej produkcji w dwóch rzeczywistościach: „prawdziwej" i wirtualnej. Klasycznie cyberpunkowe rozdwojenie.

Globalizacja rządzi

„Prawdziwa" rzeczywistość to świat zepsuty. Ustrój polityczny w Duality opiera się na rządach korporacji. Trudno powiedzieć, czy korporacja jest tu ekwiwalentem jakiegoś konkretnego rządu, czy też po prostu symbolizuje uniwersum zdominowane przez globalnych, korporacyjnych gigantów – w przypadku Duality konkretnie trzech: korporacji technologicznej, biologicznej oraz organizacji rządzonej przez religijnych fanatyków. Dość jednak stwierdzić, że w świecie tytułowego rozdwojenia panują terror i strach, a technologia już dawno przestała służyć ludzkości. Teraz służy potężnym, samolubnym egoistom. I z tymi egoistami przyjdzie nam walczyć.

Jedynym wymiarem, jaki nie zna ograniczeń, pozostaje świat równoległy – wirtualny. Pełne zrozumienie historii opowiedzianej przez artystów z Trilobite wymagać będzie wglądu w oba oblicza rzeczywistości. (Pozdrowienia od braci Wachowskich :).) Umożliwią nam to bohaterowie, w których przyjdzie nam się wcielić: najemnik, hakerka i istota wirtualna. Każde z nich narzuci inny styl gry.

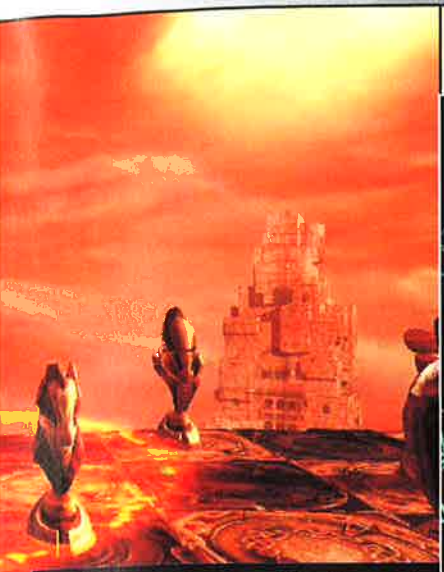
Troje muszkieterów

Najemnik działa bez skrupułów. Przyjmuje zlecenie niezależnie od tego, kim jest pracodawca i ile czasu poświęca na cotygodniowy rachunek sumienia. Zależy mu przede wszystkim na pieniądzach, pieniądz bowiem pozwala na zakup nowych, lepszych broni, implantów i gadżetów. Czego używa w pracy? Lista jest długa: broń małego i dużego kalibru, sensory, kamuflaż optyczny, rzeczone implanty o szerokim zakresie funkcyjnym. Cechą znamienną w prowadzeniu najemnika będzie automatyczny system celowania. Nasza rola w tym przypadku ograniczy się do wyboru przeciwnika. O sile i rodzaju zadawanych przez nas obrażeń decydować będzie komputer. Styl gry w przypadku najemnika autorzy porównują do tego z Metal Gear Solid i konsolowego Devil May Cray, obiecując zarazem, że w Duality uświadczymy większej swobody, a wachlarz możliwości będzie nieco szerszy.

Hakiereczka, czyli jedyna panna w szacownej Loży Bohaterów, w Duality jest nie tylko postacią kluczową ze względu na fabułę,

Duality

W to zagramy już wkrótce!



ale również - zdaje się - wynikiem klasycznej kalkulacji. System znany z Diablo, a więc trio wojownik, łuczniczka (wymiennie z czarodziejką) i mag, które w Deus Eksie przybrało formę „trojakiej" ścieżki rozwoju postaci (można było postawić na broń ciężką, ciche działanie bądź hacking), w Duality zyska tylko nową odsłonę. To właśnie postać hakerki będzie pośrednią między siłą a magią bądź też, jak kto woli - siłą a intelektem. Jej głównym założeniem jest przede wszystkim prestiż i uznanie - każdy hakowany system to wyzwanie, każdy sukces to estyma. W rzeczywistym świecie musi być ona ostrożna, nie posługuje się bowiem bronią z taką wprawą jak najemnik i nie może korzystać z modułu automatycznego celowania. Jej królestwem jest Sieć, a problemem ciało, które przy każdym nurkowaniu w matnię wirtualnej rzeczywistości pozostaje bezbronne. Stąd do dyspozycji hakerki oddane zostaną bardzo czułe sensory i pułapki, którymi będzie mogła się zabezpieczyć podczas łączenia z terminalem. Wykrywacze uprzedzą ją na czas o niebezpieczeństwie, a pułapki częściowo to niebezpieczeństwo zniwelują.

Najważniejszym elementem wyposażenia hakerki będzie „Biblia programów" - swoista księga czarów. Posługiwanie się nią polega na łączeniu rozmaitych elementów - „programów", w konkretne moduły, np. kombinacja Fire + Movement (ogień + ruch) daje w efekcie Fireball. Jeśli wziąć pod uwagę nieograniczoną ilość programów, jakich może używać – nie będzie żadnych barier w postaci poziomu many czy też jej energetycznych odpowiedników a la TRON 2.0. Nietrudno wywnioskować, że kombinacji może być tyle, na ile pozwala nam nasza wyobraźnia. Jedynym limitem jest tu czas potrzebny na wykonanie programu oraz poziom zaawansowania naszej bohaterki – im będzie on wyższy, tym bardziej złożone będą kombinacje, silniejsze moduły, a programy szybsze.

Pojawi się też możliwość sprawdzenia i wybrania dowolnej konfiguracji „czarów" z „Biblii programów" w kwaterze hakerki. Warto również wspomnieć o różnorodności w obrębie sieciowych systemów, do których będziemy się włamywać – zarówno środowisko, jak i mechanika oraz sposób przedstawienia postaci mają być w każdym systemie odmienne. Sam proces hakowania przypominać ma układankę - łamanie barier ochronnych i zabezpieczeń odzwierciedlać będą rozmaite lamigłówki - będzie to więc przede wszystkim wyzwanie logiczne.

Trójkąt ten zamyka istota wirtualna, o której de facto wiadomo najmniej – tajemnicza ta postać będzie kluczowym elementem fabularnej osnowy Duality. Wirtualna istota była kiedyś poważanym naukowcem, który w następstwie nieszczęśliwego wypadku został „zdigitalizowany" (by użyć języka z TRON 2.0) – jego świadomość została przeniesiona do Sieci. Tam, mylnie uważając siebie samego za wirtualną inkarnację żywego użytkownika, funkcjonuje jako samoświadomy program. W cyberprzestrzeni jest istotą potężną, potrafi wywierać wpływ na świat rzeczywisty, z upływem czasu gromadząc doświadczenie – staje się coraz silniejszy. Wiadomo również, że w końcu gry stapia się w jedno z całą cyberprzestrzenią i zyskuje tym samym boskie moce. Nęka go problem utraconej tożsamości, poszukuje więc odpowiedzi na pytanie o własne prawdziwe „ja". Jednocześnie próbuje rozwikłać zagadkę tajemniczego napastnika, który bez przerwy go atakuje. U kresu wędrówki uświadamia sobie obecność innej złej wirtualnej istoty – Trilobite Graphics zdradza, że na samym końcu rozegra się między nimi wspaniała batalia.

Rozwijamy się...

Nie będziemy mieli wpływu na wybór postaci, będziemy jednak mogli pokierować rozwojem każdej z nich, inwestując w wybrane umiejętności, tym samym nadając naszemu bohaterowi umiarkowanie autonomiczny rys. Odrębne i z pozoru pozbawione punktów stycznych historie opisywanej trójki rozwijać się będą równolegle, by w odpowiedniej chwili przygwoździć nas lodowatą logiką splotu, jaki się między nimi dokona, i wyznaczyć ostateczny kierunek rozwoju fabuły. Podczas gry każdą z postaci spoglądać będziemy z odmiennej perspektywy na te same zdarzenia - doświadczając ich po trzykroć, i po trzykroć w innych okolicznościach uchwycimy

kompletny obraz sytuacji. W pewnym momencie w wyniku zaskakującego zwrotu akcji główni bohaterowie zaczynają postrzegać siebie jako wrogów. To tylko mały przykład na to, jaki wpływ na rozwój fabuły i zrozumienie przez gracza zdarzeń będzie miała nasza trójka protagonistów.

...w złożonym świecie

Można odnieść uzasadnione wrażenie, że będzie to produkcja złożona. Twórcy przewidują ok. 30-40 misji, a każda z nich zajmie nas na 20, do 40 minut. Sposób ich ukończenia zależeć ma od stylu gry, jaki wybierzemy - ponownie więc kusi się nas starą śpiewką o domniemanej nieliniowości. Na poparcie obietnic twórcy Duality podają taki oto przykład: kierując postacią najemnika, gracz może utopić własnych adwersarzy w rzekach ognia i pocisków, zakładając, że głodny jest konkretnej akcji – ale może również załatwić sprawę po cichu, zakradając się do przeciwników, unikając bezpośredniego starcia i zastawiając pułapkę. Taką formę rozgrywki ułatwić ma taktyka cienia, znana chociażby z Thiefa, jako że duży nacisk położony zostanie na światło i cień, właśnie z myślą o misjach, które koncentrować się będą na działalności szpiegowskiej. Z przykrością stwierdzam, że to za mało, by z czystym sumieniem mówić o nieliniowości, ale cieszę się, że mimo wszystko pozostawia się nam jakiś wybór. Obok zadań istotnych dla przebiegu rozgrywki pojawią się też poboczne, których wykonanie zależy zazwyczaj od nastroju gracza. Wyniesiemy z nich nie tylko doświadczenie, ale i pieniądze, które w Duality będą się naprawdę liczyć.

Nieco ciekawostek

Ciekawym posunięciem jest rezygnacja z HUD (Head-Up Display). Zabraknie zatem na ekranie wskaźników życia, zbroi, amunicji oraz wszystkich pomocnych informacji, jakich udziela nam zazwyczaj program w trakcie zabawy. W Duality zdecydowano się na dość ryzykowne rozwiązanie – niezbędne dla nas i dla kondycji prowadzonej przez nas postaci informacje oraz komunikaty pojawiać się będą za pośrednictwem świata przedstawionego, reakcji otoczenia, zachowania i wizualnej charakterystyki naszego bohatera. Wizualizacja obrażeń możliwa będzie dzięki przedstawieniu najemnika i hakerki z perspektywy trzeciej osoby.

Osobną kwestią jest istota wirtualna - programiści z Hiszpanii najwyraźniej szykują jakąś niespodziankę, uparcie milcząc na temat sposobu jej (istoty) ukazania. W zamian opowiadają o kontrolowanej przez skrypty sztucznej inteligencji, kamerze, która wychwytywać będzie ze szczegółami wszystkie istotne wydarzenia. W nawiązaniu do SI: nasi wrogowie hołdować będą zasadzie, że nieszczęścia chodzą stadami i na dalszy plan zrzucą samobójczy indywidualizm na rzecz działania w grupie.

Skrypty SI mają być bardzo zaawansowane, a wrogą „inteligencję" stanowić będą m.in. członkowie gangu, paramilitarna świta korporacyjnej straży, humanoidy z cyberimplantami, roboty, cyborgi, maszyny, transformery (!) oraz przeciwnicy wirtualni – tajemniczy ICE (ponoć przerażający) i okazjonalnie inni hakerzy. Pojawią się również postacie neutralne - zarówno w świecie „rzeczywistym", jak i wirtualnym, na których pomoc będziemy mogli liczyć – w mniejszym lub większym stopniu. Ciekawie zapowiada się także w sektorze zbrojeniowym. Poza szerokim asortymentem broni - od tradycyjnej, już oswojonej po bardziej wybujałe i fantastyczne twory pojawią się roboty, które będziemy mogli kontrolować.

Engine zastosowany w Duality pozwoli na wizualizację postaci za pomocą 2000 wielokątów. Graficy Trilobite tak jednak ulepszyli modele, że mają one wyglądać, jakby były zbudowane z 8000. Nie pytajcie, proszę, jak się to robi (echa technologii użytej w Doomie 3 i Invisible War?). Trailer zaprezentowany na ubiegłorocznej edycji ECTS zachwycił wszystkich doskonałą animacją postaci. Twórcy podkreślają, że w Duality nie zastosowano motion-capturingu z racji specyfiki gry - w końcu będziemy mieć do czynienia z cyborgami, robotami itp., zatrudnianie aktorów do zgrywania ruchów byłoby więc chybioną inwestycją. Zaawansowana animacja algorytmiczna umożliwia również dokładną rekonstrukcję ubrań, włosów i mięśni oraz synchronizację mowy z ruchem ust, gałek ocznych i brwi.

Autorski engine pozwala zadośćuczynić cyberpunkowej estetyce, przywołując widmo żywego miasta z realistyczną architekturą, smugami holograficznych reklamówek i neonowych szyldów, zaawansowanym modelem fizyki i ogromną ilością szczegółów, jak choćby otwierane i zamykane w zależności od pory dnia okna. Do tego dochodzą bump mapping, dynamiczne oświetlenie i cieniowanie, dynamiczne zmiany pogodowe itd., a także przerywniki generowane w czasie rzeczywistym na silniku gry.

O multiplayerowym obliczu Duality wiadomo tyle, co na lekarstwo. Na pewno pojawi się tryb deathmatch - specjaliści z Trilobite Graphics i Phantagram Interactive bardziej przejmują się jednak przygotowaniem równoległej wersji na konsolę Xbox.

Kiedy?

Trudno wypowiadać się na temat premiery. Z naszych informacji jednak wynika, że Duality trafi na sklepowe półki lada dzień. Wówczas to przekonamy się, czy cyberpunkowy mariaż akcji i RPG z hiszpańskim rodowodem okaże się tylko przystawką do kolejnego Deus Eksa, czy też daniem głównym, po którym na DX może nam już zabraknąć miejsca...

Duality
Producent: Trilobyte

W to zagramy już wkrótce!

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, grafnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek VAT
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowania - specjalne tekturowe pudełka
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

1 TOON CAR (PL) GRATIS*
2 SACRIFICE GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS*

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia!

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMS-a.

HipHop3 19zł NOWOŚĆ — EJAY HIPHOP 3
Techno3 19zł NOWOŚĆ — EJAY TECHNO 3
DJ mix Station 19zł NOWOŚĆ — DJ MIX STATION
Mapa 19zł — BROWAR MAPA EUROPY 2004
DVD 19zł NOWOŚĆ — DVD PLAYER
Mój Dom 19zł NOWOŚĆ — MÓJ DOM 3D
Angielski 19zł NOWOŚĆ — ANGIELSKI NAG
Kreator PDF 19zł — KREATOR PDF 2004
Cosmopolitan 19zł — COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3

Sims 67zł — SIMS ABRACADABRA
NFS Underground 118zł — NFS UNDERGROUND
FIFA 2004 118zł
Enigma 45zł — ENIGMA: RISING TIDE
Railroad.exe 19zł — RAILROAD.EXE
Wyścig Kurczaków 19zł — WYŚCIGI KURCZAKÓW
Cycling Manager 3 45zł — CYCLING MANAGER 3
Roller Coaster World 19zł — ROLLER COASTER WORLD
Maluch Racer 19zł — MALUCH RACER

Pacific Warriors 2
Najnowsza strzelanina samolotowa. Akcja gry osadzona jest w czasach 2 wojny światowej na Oceanie Spokojnym. Gra stworzona na engine RANDERWARE (GTA VICE CITY) co zapewnia niesamowitą grywalność.

WWW.PW2.PLAY.COM.PL
W SKLEPACH I KIOSKACH DO 6.1.2004

5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME 1/2004
- PACIFIC WARRIORS 2
- AUTOSTRADA RACE
- SNOW WAVE
- SEARCH RESCUE 3
- RZEŹNIK

SZUKAJ W: KIOSKACH

MAX GAME 5 pełnych wersji gier PC 19,90 zł 2CD
www.MaxKids.pl

TOP 10 GRY

1. POLDEK DRIVER 19zł
2. RAILROAD.EXE 19zł
3. PACIFIC WARRIORS 2 19zł
4. FIFA 2004 118zł
5. MALUCH RACER 19zł
6. ROLLER COASTER WORLD 19zł
7. SIMS ABRACADABRA 67zł
8. MAX PAYNE 2 118zł
9. CYCLING MANAGER 3 45zł
10. WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł

TOP 5 PROGRAMY

1. EJAY TECHNO 3 19zł
2. MÓJ DOM 3D 19zł
3. COSMOPOLITAN 3 19zł
4. EJAY HIP HOP3 19zł
5. MAPA POLSKI 2004 19zł

NOWOŚCI

- RAILROAD 3 84zł
- NFS UNDERGROUND 118zł
- HARRY POTTER QUID.W.C. 118zł
- LGIRDS ...RETURN OF... 134zł
- NHL 2004 118zł

ZAPOWIEDZI

- WANTED GUNS 19zł
- ENIGMA RISING TIDE 45zł
- MASSIVE ASSAULT 19zł
- SHERWOOD ROBIN HOOD 45zł
- X2 THE THREAT 45zł

SPADKI CEN!

- STEEL BEAST 36zł
- INDUSTRY GIANT 2 36zł
- PROJECT IGI 2 36zł
- COMBAT MISSION GOLD 36zł
- PRISONER OF WAR 36zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

998 POGROMCY OGNIA	67 zł
AIR RUSH	10 zł
AIRLINES 2	19 zł
AMERICAN CONQUEST	109 zł
AKINO 1602	32 zł
LORDS OF THE RINGS RETURN OF KING	134 zł
BEACH SOCCER	10 zł
BEACH VOLLEYBALL PLAY	10 zł
BEETLE JU	10 zł
BIG MUTHA TRUCKERS	67 zł
BIONICLE THE GAME	84 zł
BLITZKRIEG	109 zł
BRYDZ PLAY	19 zł
CAC GENERALS ZERO HOUR	75 zł
CALL OF DUTY	127 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CHAMP. MAN 3+L.P.	27 zł
CHAMP. MANAGER 4	119 zł
CHESSMASTER 9000	109 zł
CHROME	65 zł
CIVILIZACJA 3	54 zł
COLD ZERO	27 zł
COLIN MCRAE RALLY 3	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	45 zł
COLOBOT	15 zł
COMMANDOS 3	118 zł
CONFLICT DESERT STORM II	85 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DAY OF DEFEAT	85 zł
DELTA F. LAND WARRIOR	37 zł
DEVASTATION	44 zł
DIAMENTY	10 zł
DUKE NUKEM MANH	19 zł
EMERGENCY 2	54 zł
EMPIRES	144 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FIFA 2004	118 zł
FLIGHT SIMULATOR 2004	109 zł
FORD RACING	10 zł
FOX JONES	10 zł
GDZIE JEST NEMO	67 zł
GHOST MASTER	85 zł
PLANESCAPE TORMENT	19 zł
GOTHIC 2	84 zł
GTA VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
HALFLIFE COND ZERO	84 zł
HARD TRUCK	45 zł
HARRY P. I KOMNATA T	76 zł
HARRY POTTER QUIDITH	118 zł
HEROES M&M 1 2	19 zł
HEROES M&M 3 + SHAD	19 zł
HEROES M&M 4	54 zł
HOMEWORLD 2	109 zł
HULK	85 zł
ICE WIND DALE 2	54 zł
KANGUREK KAO 2	45 zł
KOREA - FORGOTTEN	85 zł
KRASNALE 2	10 zł
FALLOUT TACTICS 19zł	
KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
KURKA WODNA 3	19 zł
LIONHEART	84 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LORD OF THE RINGS RET	134 zł
MAFIA	45 zł
MALUCH RACER	19 zł
MALUCH RACER deluxe	29 zł
MAX PAYNE 2	118 zł
MOH BREAKTHROUGH	67 zł
MONSTER TRUCK FURY	10 zł
MORROWIND	54 zł
MORROWIND BLOODMOON	54 zł
MORROWIND + TR BUNAL	84 zł
MOTO GP 2	84 zł
MOTO RACER 3	54 zł
NBA 2004	118 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEVERW. NIGHTS: MISJE	67 zł
NEVERWINTER – MISJE	84 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PANZER GENERAL III : S.C	31 zł
PARIS	19 zł
PASJANSE	10 zł
PATRYCHAI 3	85 zł
POSZUKIWACZ KELVIN	19 zł
PUNCI KARABOW	84 zł
PLANESCAPE TORMENT	19 zł
POLANIE II	67 zł
POLDEK DRIVER	19 zł
POLDEK DRIVER DELUXE	29 zł
PORT ROYALE	85 zł
POST MORTEM	67 zł
POSTAL 2	44 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAILROAD EXE	19 zł
RALLY CHAM. EXTREME	19 zł
RALLY TROPHY	19 zł
RAYMAN 2	19 zł
RAYMAN 3	62 zł
RED FACTION II	44 zł
REPUBLIKA: REWOLUCJA	119 zł
NHL 2004 118zł	
ROBIN HOOD LEGEND	19 zł
ROLLER COASTER WORLD	19 zł
RUNAWAY READ ADV	67 zł
ROZAK 4	10 zł
S.W. JEDI ACADEMY	144 zł
S.W. JEDI KNIGHT 2	144 zł
SEA DOGS	19 zł
SEARCH & RESCUE 4	19 zł
SETTLERS 4	54 zł
SIEGE OF AVALON	45 zł
SIM CITY 3000	36 zł
SIM CITY 4	115 zł
SIM CITY 4 RUSH HOUR	67 zł
SIMS MAKING MAGIC	67 zł
SKONI NARCIARSKIE 2004	19 zł
SKRZATY	10 zł
SPIDI	10 zł
STAR WARS: GALAXIES	169 zł
TAXI LONDON	27 zł
COUNTER COND.ZERO 84zł	
WORMS ARMAGEDDON 19zł	
TOON CAR	19 zł
TRAINS & TRUCKS TYCOON	36 zł
TRAINZ	45 zł
TROIA 2.0	84 zł
TROPICO 2	85 zł
TWIERDZA KRZYŻOWIEC	67 zł
UFO: AFTERMATH	84 zł
WARCRAFT II	85 zł
WARCRAFT II: FROZ	69 zł
WARRIOR KINGS	19 zł
WILD ROCK	45 zł
WKURZONY KRIS	10 zł
WORLD WAR II: FRO	85 zł
WORMS 3D	85 zł
WORMS ARMAGEDDON	19 zł
WYSPA 2 SKARBÓW	19 zł

POLDEK DRIVER
DEMO
Witamy w grze, gdzie stajesz się kierowcą jednego z 10 przerobionych Poldków. Każdy ma swoje unikalne cechy (przyczepność, dźwięk silnika, moc, wygląd...) Do wyboru 10 tras. Widok od środka.

ROZWALAJ POLDKA
SZUKAJ W: KIOSKACH W KIOSKACH DO 6.1.2004
WWW.POLDEK.PLAY.COM.PL
2CD 5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME 6
POLDEK DRIVER
- POLDEK DRIVER
- SEARCH RESCUE MED EVAC
- PAINTBALL SHOOTER
- TENNIS ANTICS
- BEACH VOLLEYBALL

19,90 zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 22.12.2003

PREMIERA 10.2.2004 WWW.WG.PLAY.COM.PL — WANTED GUNS 19,90 zł
Gra dostępna tylko w miesięczniku MAXGAME
PREMIERA 13.1.2004 WWW.MA.PLAY.COM.PL — MASSIVE ASSAULT 19,90 zł
PREMIERA 2.2.2004 WWW.HRM.PLAY.COM.PL — HORSE RACING MANAGER 19,90 zł
PREMIERA 10.2.2004 WWW.X2.PLAY.COM.PL — X2 THE THREAT 45 zł
PREMIERA 10.2.2004 WWW.ROBIN.PLAY.COM.PL — ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN 45 zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30 SMS + 48 604 100 500

GAMER 1/2004

Już wkrótce w kioskach w promocyjnej cenie!
PEŁNE WERSJE GIER: AutostradaRace, Polowanie na Indyki
10 x DEMO : Trabi Racer ...
15 x RECENZJE
3 ZAPOWIEDZI

SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł

MAX KIDS 5/2003

już w kioskach.
Pełna wersja gry komputerowej Sammy - dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku.

Na płycie znajdziesz również grywalne dema gier: Wyścigi Kurczaków, Spidi Matematyk oraz wielu innych.

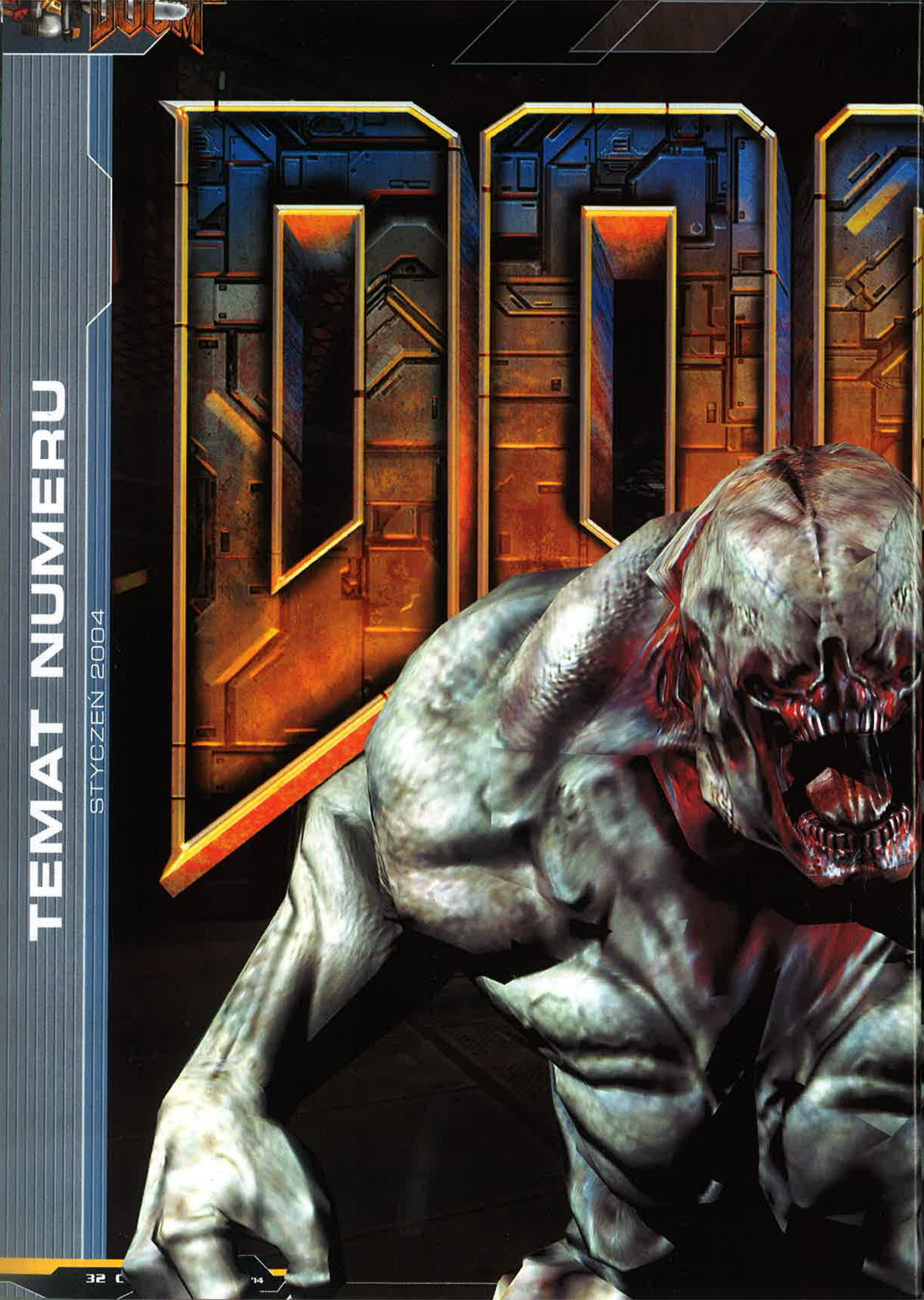
4,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH

KOMPUTER CD 3/2003

Już w kioskach
Pełne wersje: Night Race - nocne wyścigi samochodowe
Słownik Ang-pol., Niem-pol
Dema : Trabi Racer oraz inne!
Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.

WWW.KOMPUTERCD.PL
4,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH

Info na: www.MaxKids.pl
Info na: www.MaxKids.pl
Info na: www.KomputerCD.pl


DOOM

DOOM 3 TM

gem

Rok z okładem zdążył upłynąć od naszej ostatniej wizyty w ziemskiej bazie Union Aerospace Corporation z siedzibą w Mesquite, w Teksasie (znanej lepiej jako kwatera główna id Software). W tym czasie zmieniło się niewiele: id wciąż tworzy interaktywny film z gatunku horrorów zwany DOOM-em 3. Jednocześnie jest to zupełnie inny DOOM 3 niż wykradziona wersja alfa gry, jaka obiegła Internet rok temu. Rozjaśnienie przynajmniej części cieni spowijających ten skazany na sukces tytuł było jednak tylko jednym z powodów naszej tam wizyty. Tym ważniejsza była chęć ponownego ujrzenia tej nieprawdopodobnej technologii w akcji, posłuchania tych niepokojących dźwięków na granicy słyszalności, poczucia lepkiego klimatu grozy.

Zacząć wypada od przypomnienia, że DOOM 3 **nie stanowi kontynuacji historii opowiedzianych w dwóch pierwszych częściach**. Jest historią, która dzieje się nie „po", lecz „zamiast". Wyobraźcie sobie zatem, że DOOM i DOOM II nigdy nie zaistniały i że nigdy dotąd nie widzieliśmy jego bohatera – 'doomed marine'. DOOM 3 nie jest jednak remake'iem wciąż żywych legend. W takim samym stopniu bowiem jak DOOM położono w nim nacisk na **tempo** akcji - DOOM 3 stawia na jej **intensywność** oraz klimat. W pewnym sensie DOOM 3 będzie tym, czym w wyobraźni twórców (a później także graczy) jawił się DOOM. Tim Willits - lead designer gry, wyjaśnia *„Kiedy John Carmack wychodził z pomysłem DOOM-a we wczesnych latach 90, miał wizję, którą chciał urzeczywistnić; grę o szybkiej akcji, przerażających lokacjach i napawających grozą potworach. I mimo że wówczas także był przełomowy i stał się jedną z najpopularniejszych gier w historii, jednak tamta oryginalna wizja zostanie w pełni zrealizowana w DOOM-ie 3".*

© 2003 Id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision Publishing, Inc. under license. DOOM and id are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the pro-

DOOM 3 - interaktywny horror

Doom-de-doom
Potwierdzono **brak superbroni** w rodzaju rail-guna z Quake'ów II i III. Pozbycie się ich twórcy uzasadniają tym, że w grze niewiele jest rozległych przestrzeni, na których rzeczywiście niezbędna byłaby broń obszarowa.

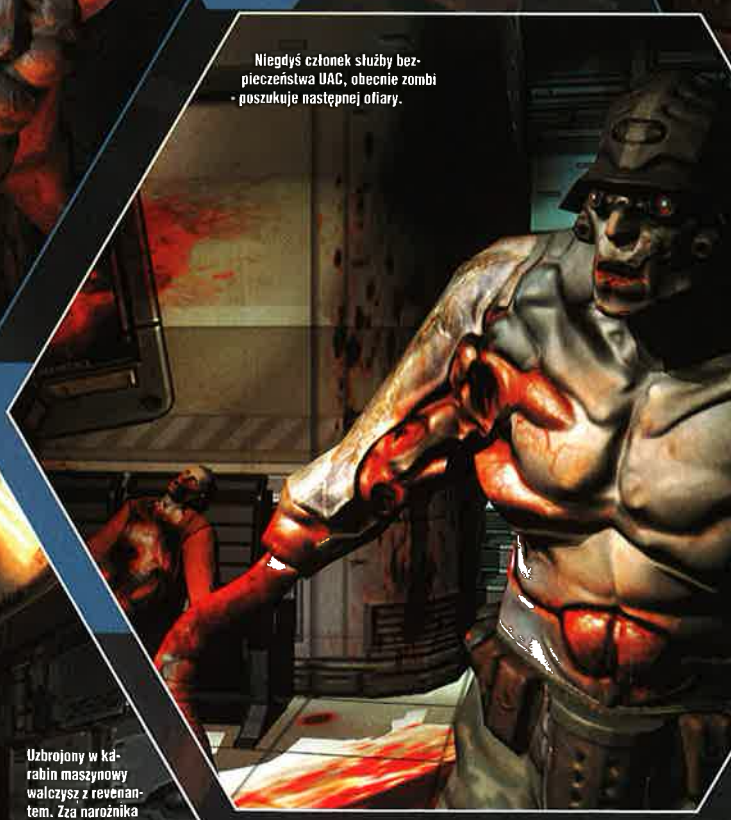
Akcja DOOM-a 3 rozgrywa się na **Marsie** (nie zaś, jak informują niektóre „źródła" - na jednym z księżyców Marsa - Fobosie), w bazie Union Aerospace Corporation - UAC. Bohaterem gry jest bezimienny marine - świadek tego, jak (a to niespodzianka ☺) eksperyment naukowy otwiera przejście pomiędzy wymiarami, jak wychodzi zeń piekielny pomiot i jak zmieniają się ludzie w bazie, a z czasem także sama baza. W trakcie gry dowiesz się, że kolejnym celem zła, jakie zawładnęło Marsem, jest Ziemia. I... nie, **nie będziesz** jedynym, który może je powstrzymać. Być może jednak od ciebie właśnie zależeć będzie, czy Ziemia dowie się o całym zdarzeniu i czy zdoła udzielić odległej bazie pomocy. Na swój prywatny użytek podejrzewamy, że jednym z głównych zadań będzie zamknięcie bramy międzywymiarowej do piekła. Niemal pewne jest jednak, że zakończenie całej gry będzie znacznie efektowniejsze niż obraz implodującego portalu czy ekran z tekstem...

Pierwsza część gry przywodzi na myśl interaktywne intro Half-Life'a - długi okres **bez pojedynczego nawet wystrzału**. Tim Willits wyjaśnia *„Po przybyciu do UAC będziesz mieć szansę zwiedzenia części bazy, zanim jeszcze nastąpi inwazja sił piekła. Możesz obejrzeć niektóre z biur, porozmawiać z kilkoma postaciami, dowiadując się, czym jest eksperyment i okrywając niektóre z tajemnic kluczowych postaci. [...] Ten etap gry możesz przejść z dowolną prędkością. Nie zmuszamy cię do niczego - pozwalamy ci porozglądać się chwilę nim rozpocznie się akcja. Jednak kiedy tylko przybędą demony, powinieneś zacząć oczekiwać nieoczekiwanego, gdyż wsadzimy cię w wagonik kolejki górskiej akcji i napięcia."* I dodaje *„Sercem DOOM 3 jest akcja - twoja walka z siłami piekła, jednak pozwalamy ci również komunikować się z innymi postaciami i wykorzystać je w niebezpiecznych sytuacjach. Wszystko to opakowane zostało w piekielną oprawę i fabułę, która uwiarygodni grę [...]."*

Doom-de-doom
Nasza wizyta w id zbiegła się z obchodami 10 urodzin tego-który-zaczął-to-wszystko - pierwszego DOOM-a. To właśnie ten słynny green & pissed (czyli zielony i wnerwiony) stał się, po Wolfensteinie 3D, kamieniem milowym na drodze first-person shooterów. Był tak popularny, że przez długie lata nazywaliśmy produkcje tego gatunku „grami doomo-podobnymi".

Wiarygodność gry to jedna z najważniejszych rzeczy na liście id. Tim Willits: *„Chcielibyśmy, by gracz, kiedy zasiada do DOOM 3, uwierzył, że jest tam, na Marsie i walczy*

Hellknight na straży wrót wiodących do piekła.


Niegdyś członek służby bezpieczeństwa UAC, obecnie zombi - poszukuje następnej ofiary.

Uzbrojony w karabin maszynowy walczysz z revenantem. Zza narożnika wyłania się Lost Soul - bez wątpienia jest ich tam więcej.

DOOM 3 - nowy wymiar dźwięku

Niesamowity klimat podkreślać ma **oprawa dźwiękowa gry**. DOOM 3 wykorzystuje 6-kanałowy system dźwięku, który ma odgrywać rolę podobną do tej, jaką pełni dźwięk w grach Thief czy Splinter Cell - pozwoli przeżyć. id **zrezygnowało** przy tym z klasycznego soundtracku złożonego np. z 15 utworów na rzecz „krajobrazu muzycznego" - ambientowych dźwięków przyporządkowanych określonym miejscom i... akcjom. Możemy być zatem pewni, że w chwili gdy nasz marine stanie naprzeciw hellknighta, z głośników uderzy fala basów. A to potwierdza ostatecznie, że Trent Reznor z Nine Inch Nails - człowiek, który zrobił muzykę do DOOM-a - **nie będzie mieć udziału** w kolejnym magnum opus id Software.

To „fragment taśmy filmowej", czyli seria screenshotów z gry demonstrujących moc naszego systemu fizycznego. Dźwig obciążony jest ładunkiem stalowych dźwigarów. Podstawa pęka i dźwigary spadają, rozbijając się o dno groty. Każdy obiekt spada i odbija się (także wzajemnie) tak, jak zrobiłby to autentyczny obiekt. Świat DOOM-a 3 jest pełny tego typu interakcji.

Doom-de-doom
W DOOM-ie 3 nie zawsze będziesz sam. Niekiedy znajdziesz sprzymierzeńców - przewodników i... pomocników oświetlających drogi tak, byś mógł widzieć i strzelać (w grze niemożliwe jest jednoczesne używanie latarki oraz broni).

z niewyobrażalnie przerażającymi potworami. To właśnie w chwilach, gdy kompletnie zapomina się, że to tylko gra, możemy najbardziej straszyć - i musimy wykorzystać każdy element technologii, designu i sztuki, by osiągnąć takie »zawieszenie niewiary«. Chcieliśmy, by otoczenie było naprawdę przerażające, miejsca w pełni realistyczne - aby gracz mógł uwierzyć, że tam jest. DOOM 3 jest przerażający, gdyż jego bohaterem jesteś ty. Perspektywa pierwszej osoby, patrzenie z oczu bohatera pozwalają na złudzenie, że wszystko, co widzisz, dzieje się tobie."

DOOM 3 - inwazja z piekieł

Otwarcie się bram piekieł - skutek nieudanego eksperymentu naukowego, znaczyć będą eteryczne czaszki, zmieniające ludzi poddanych ich działaniu w **zombi**. W tym też momencie rozpocznie się **prawdziwy horror**. Sam Willits twierdzi *„to gra o tym, że jesteś w ciemnościach i wyskakują na ciebie złe stwory"*, jednak id nie obawiało się odejść od zasady „komnata-potwór". Zdarzać się będą długie minuty, których zadaniem będzie **jedynie zbudować klimat**. W myśl zasady *„czasem oczekiwanie na to, co ma się zdarzyć, jest straszniejsze niż samo zdarzenie"* (Willits) w grze pojawią się całe setki metrów

korytarzy, w których naszym krokom towarzyszyć będą jedynie niepokojące dźwięki i co najwyżej wrażenie ruchu na samej granicy cieni.

Z drugiej strony - zdarzać się będą scenki czystej akcji. Sam Willits mówi *„W DOOM-ie 3 znaleźć można elementy gier akcji i gier polegających na eksploracji"*. Zaraz po tym ścisza głos i zaczyna opowiadać *„przemierzasz pewien obszar UAC, gdy naraz, zupełnie nagle, gasną światła i pozostajesz w kompletnej ciemności. Słyszysz dźwięk wydawany przez coś pełznące po panelach sufitu. Wyciągasz latarkę, co jednak oznacza, że nie możesz nieść broni. Miotasz się w mroku w poszukiwaniu wyjścia, podczas gdy dźwięk demonów narasta. Niemal czujesz ich obecność, jednak wciąż nie możesz niczego zobaczyć. Wtedy, bez ostrzeżenia światła włączają się i okazuje się, że jesteś otoczony przez demony i że każdy z nich chce twojej śmierci."*. Jeśli takich sytuacji jest w grze więcej, nie są wcale przesadą zapewnienia, że czegoś podobnego dotąd nie dane nam było przeżyć.

DOOM 3 - potencjalne licencje
Jak dotąd wiadomo na pewno o jednej grze wykorzystującej engine DOOM-a 3. Jest nią **Quake IV** autorstwa Raven Software. Todd Hollenshead przyznał, że istnieje „kilka innych projektów", ale nie zdradził żadnych szczegółów na ten temat. Warto przy tym przytoczyć słowa Tima Willitsa twierdzącego, że ze względu na innowacyjny charakter technologii jakiś czas upłynie, nim zaczną się pojawiać wykorzystujące engine DOOM-a 3 gry firm trzecich, niezwiązanych bezpośrednio z id.

Doom-do-doom
Filmowość gry podkreślać mają scenki widziane z perspektywy trzeciej osoby w rodzaju słynnej sceny „krwawej łaźni" - demona pożerającego zombi.

DOOM 3 - nieziemska technologia

Tim Willits: *„Kiedy John (Carmack) rozpoczął tworzenie nowej technologii po Quake'u III, ujrzał potencjał w tym, co można stworzyć za pomocą świateł, cieni i bump mappingu - i uznał, że to czas, by przywrócić do życia swą oryginalną wizję świata DOOM."*. Engine **DOOM-a 3 to zupełnie nowa technologia tego typu**. Odchodzi ona od koncepcji **wyścigu wielokątów**. Zamiast tego wykorzystuje w pełni techniki, które dotąd stanowiły jedynie nieznaczącą ozdobę gier - **dynamiczne oświetlenie** czy fizykę. Todd Hollenshead: *„Cały DOOM 3 to dramatyczne efekty świetlne"* (to m.in. dlatego twórcy unikają otwartych przestrzeni, w których istnieje tylko jedno źródło światła - Słońce).

Nowatorstwo enginu DOOM-a 3 polega także na tym, że generuje on w jednym cyklu **jednocześnie geometrię i światła, nie dzieląc tych elementów** jak dotąd na dwa procesy. Dodatkowo wykorzystanie tekstur w bardzo wysokich rozdzielczościach i bump mapping wszystkich powierzchni, system dynamicznego cieniowania o różnej „gęstości" pozwoliły stworzyć efekt w postaci **najbardziej wiarygodnych światów w historii gier komputerowych**. Twórcy uniknęli jednak odpowiedzi na pytanie o minimalną konfigurację sprzętu niezbędnego, aby uzyskać ten niezwykły efekt na monitorze, mówiąc, że gra wciąż pozostaje w produkcji i wiele jeszcze może się zmienić. Pewien obraz mimo to dają słowa Johna Carmacka twierdzącego niedługo przed QuakeConem, że niezbędny będzie

DOOM 3 - MULTIPLAYER

Mimo że DOOM 3 tworzony jest z myślą o kampanii single player, w grze istnieć będzie dodatkowo **tryb multiplayer**: **deathmatch i team deathmatch do 4 osób**, a więc dokładnie tylu, ilu dopuszczał pierwszy DOOM. DOOM 3 jednocześnie - co ciekawe - wykorzystywać ma system **peer to peer**, czyli obywać się bez centralnych i dedykowanych serwerów.

Dwie cechy, jakie rzucają się w oczy natychmiast po rozpoczęciu gry, to **znacznie szybsze tempo akcji i nieco zmieniony charakter broni**, dostosowanej do specyfiki trybu multiplayer. (Co istotne - jedną z nich jest... latarka, która prócz tego, że stanowi jedyny sposób, by rozjaśnić mrok panujący w niektórych częściach planszy, może zostać wykorzystana jako... broń obuchowa. Prościej mówiąc – można komuś dać nią w łeb.)

Wystarczy też zaledwie kilka strzałów, aby uświadomić sobie, jak wielka różnica dzieli DOOM-a 3 od dowolnego innego first-persona shootera. Tu, bardzo często nie trafiasz dlatego, że system kolizji na poziomie pojedynczych wielokątów sprawia, iż kule przechodzą np. pomiędzy korpusem a ręką albo pomiędzy nogami. Same efekty trafień - **rag-doll w przypadku przeciwników** i ciemniejący lub zamglony obraz przy postrzałach naszego alter ego - są **znakomite**.

Mapy multiplayer, tworzone przez Splash Damage - autorów **Wolfenstein: Enemy Territory**, są jak na tę chwilę dostosowane do liczby graczy, czyli **niewielkie**. Być może jednak w grach multiplayer istnieć będzie opcja włączenia dodatkowych celów - botów (np. potworów). Wtedy możliwe by się stało powiększenie map.

Ciekawe też, że każdy z poziomów multiplayer ma własne **punkty interakcji** - np. przycisk windy, co - pamiętając o zasadzie „interakcja-brak broni" - może mieć duże znaczenie dla losów online'owych pojedynków. Robert Duffy dodaje *„Używanie elementów interaktywnych przekłada się także na zabawę - możesz wyłączać światła na całej mapie, wyłączając generator albo używać teleporterów, by przenosić się pomiędzy obszarami mapy"*. Rozgrywkom multiplayerowym uroku dodają także **bonusy** - jak np. berserk sprawiający, że każdy cios pięścią jest śmiertelny. Niezwykłość tego ostatniego polega także na tym, że berserkera otaczają czerwone kręgi, a on sam przez cały czas wrzeszczy!

Niemniej nie trzeba nadzwyczajnej wyobraźni, aby uznać, że multiplayer DOOM-a 3 długo - może nawet na zawsze - pozostanie jedynie **ciekawostką**. Najpoważniejszą przeszkodą na drodze do popularności są tu bardzo wysokie wymagania sprzętowe gry.

procesor przynajmniej 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 1 lub Radeon serii 7. Zatem trzeba to zapewne przemnożyć przez 2, by móc obejrzeć animację, a nie slide-show.

DOOM 3 - brak ograniczeń

Zapytany o ograniczenia technologiczne John Carmack odpowiada: „W pewnym sensie ograniczenia komputerów to już przeszłość. *Kiedyś mogłeś się chwalić, jak wiele sprite'ów udało ci się umieścić równocześnie na ekranie. »Ta gra ma 50 wrogów na ekranie naraz!«. Kluczem było optymalizowanie procedur. Jednak w okresie zaledwie kilku gier rzeczy zmieniły się tak bardzo, że nie szczycimy się już nawet wyjątkowymi aspektami technologii. Liczy się architektura gry i sposób, w jaki się prezentuje. Dzięki nowym narzędziom mniej jest ograniczeń wyobraźni. Bariery technologiczne przełamywane są jedna po drugiej i gry mogą być kierowane przez część kreatywną teamu*".

Tim Willits uzupełnia *„Zawsze są ograniczenia, nawet w przypadku technologii tak przełomowej jak DOOM 3 'engine, jednak to nie powstrzymało nas przed stworzeniem gry, jaką za-*

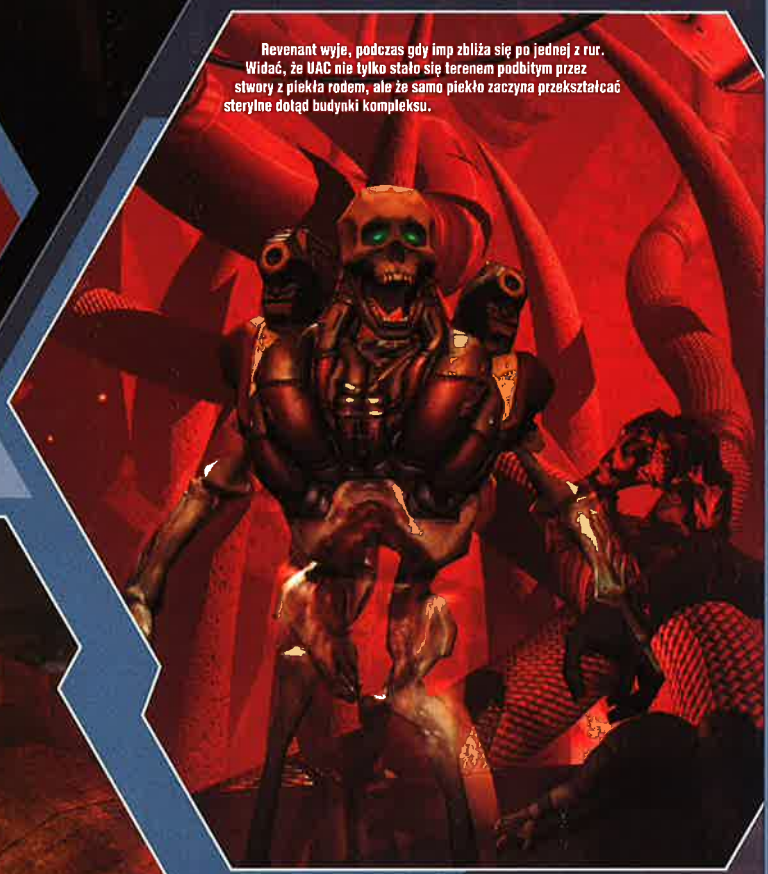
Interakcje z otoczeniem

Twórcy gry wyjaśnili też wreszcie, co rozumieją poprzez „interakcję z otoczeniem". Ta przebiega dwutorowo - pierwszy tor stanowi **fizyka**, a ściślej to, że jej prawom podlega każdy obiekt w grze - **wszystko działa zgodnie z zasadami rządzącymi naszym światem**. Jednym z najbardziej widowiskowych przykładów na to jest scenka, w której efekt pracy teleportera, z jakiego korzysta gracz, rozbija wszystkie szklane przedmioty w laboratorium! Tim Willits wyjaśnia *„Każdy obiekt w grze, w tym także potwory, ma swoją masę i współczynnik tarcia. Jeśli poddany zostanie zewnętrznym siłom - zostanie kopnięty, trafiony pociskiem czy falą eksplozji - spadnie, odbije się, przetoczy bądź przeleci w całkowicie wiarygodny sposób"*. Dzięki temu żuraw przemysłowy posłużyć może do rozbicia ściany – i otworzyć nową drogę *(„Są miejsca, gdy zmuszony będziesz poruszać się i manipulować przedmiotami, by móc przejść dalej"* - znów Willits), a spiętrzone skrzynie zrzucone na przeciwnika na pewno przynajmniej spowolnią jego atak. Warto jednak pamiętać, że fizyka w DOOM-ie 3 jest **mieczem obosiecznym** i jej celem stać się może kierowany przez gracza marine. Tim Willits w jednym z wywiadów wspomniał, że potwory mogą wykorzystać w walce elementy scenografii, np. rzucić czymś w kierunku bohatera.

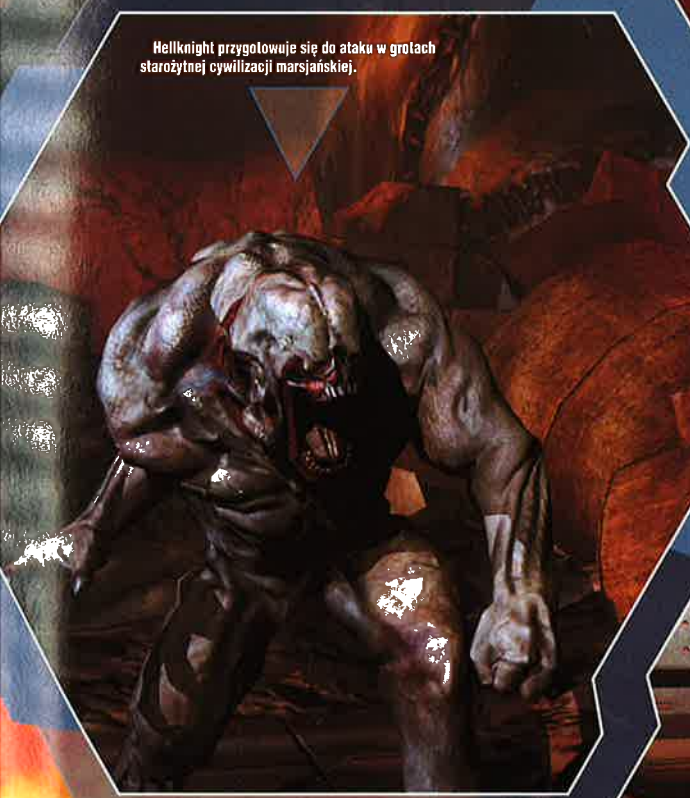
Jest też drugi - mniej bezpośredni, sposób interakcji. Willits wyjaśnia *„Dodaliśmy GUI (czyli interfejs graficzny użytkownika) w terminalach komputerowych w UAC. [...] Dokonujesz interakcji w ten sam sposób, w jaki posługujesz się stroną WWW, a wyświetlana grafika ma złożoność i jakość technologii flash. Komputery kontrolować mogą wszystko - od skomplikowanej maszynerii po włączniki światła w pomieszczeniu"*. Posługiwanie się GUI w grze ma mieć, co ciekawe, wpływ także na bezpieczeństwo marine, gdyż - podobnie jak używanie latarki - wymaga **odłożenia broni**. Willits tłumaczy *„Podchodzisz do GUI, twoja broń opuszcza się i pojawia się kursor myszy. Kiedy kończysz posługiwać się komputerem, odchodzisz od niego i broń ponownie się pojawia"*

DOOM - The Movie

Todd Hollenshead - prezes id Software, ujawnił, że zapowiadany już rok temu film na motywach serii DOOM ma się całkiem nieźle. id otrzymało niedawno poprawioną wersję scenariusza i ich zdaniem - **prezentuje się on bardzo dobrze**. Zawarte zostało także porozumienie z Warner Brothers (rozmowy z Columbią i Universal nie doszły do skutku), na mocy którego prawa licencyjne pozostaną w id tak długo, jak długo Warner wywiązywać się będzie z umowy. Wreszcie - udało się nam również dowiedzieć, że przy produkcji zatrudniony jest m.in. John Wells - producent „Ostrego Dyżuru".



Revenant wyje, podczas gdy imp zbliża się po jednej z rur. Widać, że UAC nie tylko stało się terenem podbitym przez stwory z piekła rodem, ale że samo piekło zaczyna przekształcać sterylne dotąd budynki kompleksu.



Hellknight przygotowuje się do ataku w grotach starożytnej cywilizacji marsjańskiej.

Przerażający trite zsuwa się po pajęczynie z sufitu, by wspomóc krewnych w ataku w jaskiniach głęboko pod powierzchnią Marsa.

planowaliśmy. Od początku koncentrowaliśmy się na stworzeniu prawdziwie przerażającego doznania dla graczy i technologia jest jego kamieniem węgielnym. Wykorzystanie systemu dynamicznego oświetlenia, dynamicznego cieniowania, wiarygodnej fizyki, sześciokanałowego systemu audio i technologii renderingu nadającej głębię płaskim powierzchniom (bump mapping) pozwoliło naszym projektantom i artystom stworzyć świat tak autentyczny jak ten prawdziwy". Innymi słowy *„Jesteśmy w stanie stworzyć coś, co konkurować może z filmami generowanymi komputerowo".*

Doom-de-doom
Pewne jest, że gra **będzie trudna**. Może nie tak jak ostatnie 5 poziomów DOOM-a II na Nightmare, jednak w DOOM-ie 3 śmierć może nadejść nie tylko ze strony potworów, lecz także np. uduszenia się z powodu braku powietrza czy niesprecyzowanych zagrożeń piekła (kwas, lawa?).

DOOM 3 - ludzie i potwory

Postacie w DOOM-ie 3 tworzone są (wykorzystaną także w Deus Ex: Invisible War) metodą **mapowania naturalnego** - co sprawia, że przy stosunkowo niewielkim stopniu komplikacji całego modelu, sprawia on nadzwyczaj wiarygodne i plastyczne wrażenie. Lista potworów DOOM-a 3 pozostaje przy tym - co ciekawe - **wciąż niezamknięta.** Willits twierdzi, że choć niewielka jest szansa na to, by któryś z tych, którymi dysponują w tej chwili, **nie** pojawił się w wersji finalnej gry - jednak jeśli któryś z twórców wpadnie na interesujący pomysł - postarają się go zrealizować. Faktem jest też naturalnie, że każda tego typu zmiana wydłuża czas produkcji - choćby o okres dodatkowych testów i szlifów - mimo to uwzględniając, że id Software nie ma wyznaczonego żadnego deadline'u, nie jest ona niemożliwa.

Przykładem inwencji teamu *„są zadziwiające, nigdy dotąd niewidziane potwory, które - jak mniemamy, same staną się klasyczne"* (Willits), np. **trikes** - pająkopodobne głowy ludzkie, i **cherubs** - przerażające parodie aniołków. Oprócz nich pojawi się pamiętane z DOOM-a **zombi, imp, hellknight, pinky demon, revenant**. Żaden z nich nie może jednak być nazwany „klasycznym", gdyż od tamtych z DOOM-a i DOOM-a II różni ich nie tylko wygląd, ale także zachowanie. Każdy z nich, jak to ujął Willits, przeszedł *„upgrade"*. *„Stanowią* [one] *kompletnie nową jakość; nie ograniczaliśmy się do tamtych kla-*

Doom-de-doom
Współzałożyciel id i guru świata programistów John Carmack nie bierze udziału w kreatywnej części przedsięwzięcia. Sam to wyjaśnia *„Jednym z powodów, dla których zrezygnowałem z bycia designerem na rzecz roli kierowniczej, jest to, że nie jestem najlepszą osobą do tworzenia gier. Mogę napisać niektóre ich części, jednak wolałbym raczej ludzi pełnych zapału jak twórcy poziomów czy artyści mający wizję i chcący ją urzeczywistnić w grze. Jestem bardziej inżynierem i technikiem, który chce, by coś dobrze działało".*

Piekło na Marsie

Nie mieliśmy dotąd okazji zagrać w stworzonym przez id piekle - ono ma pozostać **niespodzianką do samej premiery gry**. Widzieliśmy jednak „piekielny" fragment jednej z map multiplayerowych i kilka screenshotów, na których widoczne są elementy **wyraźnie organiczne** - oddychające i żywe, jak te z map w Quake'u III Arena.

Pewne jest, że jedna z cech **charakterystyczych** światów DOOM-a - powierzchnie złożone ze zdeformowanych twarzy, pojawią się ponownie. Co przy tym ciekawe, tym razem nie będzie to po prostu tekstura - tym razem elementy „mozaiki" mogą nie tylko zmieniać wygląd, ale nawet położenie względem siebie!

Grupa trites wspina się po schodach w ruinach pod kompleksem badawczym UAC. To świetna ilustracja odwróconej kinematyki używanej przez wszystkie postacie - nogi trites dotykają każdego ze stopni, zamiast być zawieszonymi nad nimi w swym boksie.

Tego obszaru nie widzieliśmy podczas prezentacji, jednak stanowi on dobry przykład tego, jak kluczowy budynek kompleksu UAC zmieniał się z projektu w obiekt w grze. Obraz po prawej pochodzi z gry, a budynek to obiekt, nie fragment tła.

sycznych przykładów". Demon np. zyskał mechaniczne tylne łapy, imp prócz tego, że atakuje skacząc na swą ofiarę lub starając się ją trafić kulą ognistą, nabył zdolność poruszania się po ścianach i suficie. Oznacza to, że śmierć nadejść może z każdej strony, a nawet - za co odpowie fizyka gry - **zza ściany!**

Osobną kwestię stanowią - z braku lepszego określenia – **bossowie**. Tych jednak dotąd nie widział nikt poza twórcami i pozostaje wierzyć im na słowo, że walki z nimi będą pamiętnym wydarzeniem. Pewne jest natomiast, że pokonanie ich wymagać będzie kojarzenia faktów, planowania i myślenia. Czasy „strzelaj tak długo, aż padnie" - zdaniem id, już się skończyły.

szynowy, granaty i... broń specjalną, którą nazwaliśmy »Soul Cube«„. I choć id nie chce wdawać się w szczegóły dotyczące tej ostatniej, wiemy, że *„to starożytna broń, stworzona przed milionami lat, by powstrzymać siły piekielne. Użyto jej w epickiej bitwie Dobra i Zła na długo, nim Ziemia stała się tym, czym jest obecnie"*. Czyżby właśnie Soul Cube miał stanowić powód, dla którego udamy się do samego piekła?

Niezależnie jednak od kształtów i siły ognia każda z broni dzielić będzie jedną cechę - **skąpy zapas amunicji**. Nie będzie zatem tak jak w oryginale – w którym paczki z pociskami do strzelby i apteczki znaleźć można było dosłownie wszędzie. Tu, każdy pocisk będzie na wagę złota.

Doom-de-doom
id Software **potwierdziło fakt blokady odświeżania obrazu do 60 klatek na sekundę**, co zapobiec ma powtórzeniu się sytuacji z Quake'a III, w przypadku którego część skoków wykonać można jedynie przy określonej liczbie klatek na sekundę.

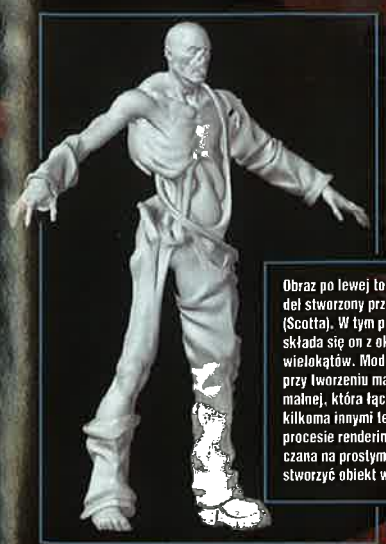
DOOM 3 - już wkrótce

Kiedy wchodziliśmy na prezentację DOOM-a 3, nie byliśmy pewni, czy zdoła on zrobić na nas takie wrażenie jak rok temu. Przepaść technologiczna, jaka wówczas dzieliła DOOM-a 3 i całą resztę gier, zmniejszyła się do rozmiarów rozpadliny. Wizerunkowi DOOM-a 3 zaszkodził zwłaszcza **Half-Life 2**, który - zdaniem wielu, jest grą znacznie, znacznie lepszą, także z punktu widzenia technologii. Te obawy okazały się mimo wszystko **bezpodstawne** - DOOM 3 nadal jest nadzwyczajny. Nie wiem, czy zmieni sposób postrzegania gier komputerowych, ale z całą pewnością ma na to spore szanse. W chwili gdy piszę te słowa, nie ma określonej daty premiery (w miarę pewnie mówi się o **pierwszych miesiącach 2004 r.**). To dlatego, że - ponownie Todd Hollenshead *„DOOM 3 nie jest tworzony pod kalendarz. Ma dorównać pewnej wizji i wydany zostanie dopiero, gdy stanie się tym, czym go sobie wymarzyliśmy"*. W takiej sytuacji - niech się nie spieszą. Ale też niech nie biorą przykładu z twórców DNF-a...

DOOM 3 - karabiny i pięści

Nie ma wątpliwości, że DOOM 3 będzie godnym następcą (zastępcą?) legendarnego poprzednika, także pod względem **arsenału**, jaki przenosić będzie nasz heros. Jego część już znamy - ponownie pojawią się **strzelba, wyrzutnia rakiet czy plasma-rifle, nawet BFG**. Wiemy też na pewno, że nasz heros wyposażony będzie... w **pięści, piłę łańcuchową i... minigun**! To jednak nie wszystko! Willits zdradza *„Dodaliśmy także lekki karabin ma-*

Seria obrazków ilustruje, dlaczego nasze postacie w grze wydają się tak złożone, podczas gdy są zupełnie proste.



Obraz po lewej to złożony model stworzony przez Kennetha (Scotta). W tym przypadku składa się on z ok. 250 tys. wielokątów. Model ten służy przy tworzeniu mapy normalnej, która łączona jest z kilkoma innymi teksturami w procesie renderingu i umieszczana na prostym modelu, by stworzyć obiekt w grze.

Obraz w centrum to prosty model postaci. To właśnie ten model używany jest w grze. W tym przypadku składa się on z ok. 1400 wielokątów.

Obraz po prawej to model w grze. Jak widać, mamy model złożony z 1400 wielokątów, który może być renderowany w czasie rzeczywistym, podczas gdy wygląda tak jak model z 250 tys. wielokątów, a który musiałby być prerenderowany. Jakość prerenderowanego filmu CG, ale tworzona w czasie rzeczywistym. Proste, prawda?

Hej! Witamy w Nowym Roku! W tym numerze tak dużo gier do opisania, że szkoda czasu na wstępne gadanie. Zwracamy tylko uwagę na dużą liczbę dobrych, szeroko pojętych gier strategicznych.

GAME WALKER

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 21 GIER
AKCJA - 8 cRPG - 2 FPS - 2 STRATEGIA/RTS/SIM - 5 PRZYGODOWE - 1 SPORTOWE - 3

Age of Wonders: Shadow of Magic

Gatunek: strategia turowa
Podobne do: Heroes Of Might And Magic, Disciples, Master Of Magic
Wymagania: PII 450 MHZ , 128 MP RAM, Win 9x/XP
Ocena: 7+
Autor recenzji: Sir Torpeda
Internet: www.ageofwonders.com
Testowane aa: Celeron 2 GHz, 512 MB RAM, R9500 Pro (bez zgrzytów. Dziwne, nie?) :)
Demo: nie ma
Strona: 084

Od autora: Seria Age of Wonders to ciągle ten sam produkt, który autorzy starają się nam wcisnąć, dokonując wcześniej paru przeróbek. Oczywiście jest grywalny i ciekawy, dlatego też taka ocena. Odniosłem jednak wrażenie, że mam styczność tylko z kolejnym dodatkiem do podstawowej wersji (tak samo zresztą było z Age of Wonders 2)... Dla tych jednak, którzy lubią turówki i nie grali jeszcze w nic z tej serii, pozycja obowiązkowa. :-)

Mac Abra: Jakoś mnie specjalnie nie rusza. Wolę Warlords...
Eld: Recenzowałem już bodaj 2 odcinki z tej serii i tradycyjnie jakoś mnie to nie rusza.
Allor: To samo tutaj. Już wolę Massive Assault, mimo że niby znacznie prostsze.
gem: Shadow (of) Magic - przynajmniej tytuł się zgadza, bo jest w niej zaledwie Cień Magii.
Czarny Iwan: A ja wolę Massive Attack i Tricky'ego.

Ballerburg

Gatunek: akcja/strategia
Podobne do: Worms 3D
Wymagania: PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: Ghost
Internet: www.ascaron.com/d/ballerburg/
Demo: dostępne w Sieci
Testowane na: AMD Athlon 1600, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti 4200
Strona: 055

Od autora: Pomysł fajny, szkoda tylko, że realizacja nie poszła z nim w parze. Tytuł ciekawy, zwłaszcza do gry wieloosobowej, ale singiel po paru godzinach zaczyna nudzić.

Smuggler: Na początku wciąga, a potem nuży, ale grałem tylko w singla.
MacAbra: Najbardziej rozbudowany klon Scorched Earth, jaki w życiu widziałem.
Allor: Widziałem zapowiedzi tego jakieś dwa lata temu - gdyby ukazało się przed W3D, miałoby znacznie większe szanse.
Eld: I need backup!

Etherlords II PL

Gatunek: karcianka
Podobne do: Etherlords, Magic the Gathering
Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB
Ocena: 8+/10 (lokalizacja)
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.etherlords.com
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, Radeon 8500LE (chodziło bardzo przyjemnie - zdziwiłbym się, gdyby było inaczej)
Demo: polskiego niet
Strona: 100

Od autora: Doskonała gra, bardzo porządnie spolszczona i na dodatek niemal po niewiarygodnej cenie – njc, tylko kupować i grać, bo takie święto zdarza się rzadko.

Mac Abra: Naturalnie przy założeniu, że się lubi takowe „karcianki". Ja postoję, ale spolszczenie faktycznie ładne.
gem: Znakomity miks strategii karcianych i role-playing. Za 20 złotych polskich!
Qn`ik: Coś czuję, że dzięki tej grze (i cenie, nastokrotnie niższej niż na zachodzie) komputerowe karcianki mogą zyskać wielu nowych fanów. Kupować, bo warto!
Czarny Iwan: A kiedy wreszcie zyskają coś komputerowe bierki! O!

Allor

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** z tych głośnych Unreal II.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** Homeworld 2, Vice City, Colin 3 (i 4 na PS2), KotOR, Call of Duty, a ze starszych Majesty i niezmiennie Gran Turismo 3. Sami widzicie, że mało gram. ;)
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R. i Gran Turismo 4 (na PS2).
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** pamięć mam dobrą, ale krótką - starość nie radość... czyli zasłaniam się niepamięcią, Wysoki Sądzie.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** ale Wysoki Sąd uparty... Przecież już pisałem, że masła trochę za dużo jadam i skleroza mi dokucza. Zwłaszcza wybiórcza.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... przeprowadzka, ślub, kupno konsoli i nowego akceleratora - ogólnie zmian dużo, i to na lepsze.

Finding Nemo

Gatunek: przygodowa/zręcznościowa
Podobne do: Toy Story 2, Potwory I Spółka: Trening Mistrzów
Wymagania: PII 266 MHz, 62 MB RAM, 160 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: EGM
Internet: www.findingnemogame.com
Demo: nie ma
Testowane na: AMD 1200, 320 MB RAM, GeForce 4 - żadnych problemów
Strona: 093

Od autora: Film jest znakomity, a gra? Niestety wypada tylko nieco powyżej średniej - a do tego ten dziecinny poziom trudności. Przed wegetacją gdzieś na dnie oceanu Finding Nemo bronią znaczne fragmenty filmu oraz świetny dubbing animowanych postaci (grałem w wersję angielską).

Smuggler: Dla ludzi < 11 roku życia. Lepiej już obejrzeć film.
Allor: Zdecydowanie! Bo film - choć nie dorównuje „Shrekowi" - i dla starszych będzie fajny, a gra - niekoniecznie (koniecznie nie nawet).
Eld: Ja tam się cieszę, że zaznajamiacie się z tego rodzaju grami jeszcze przede mną. Aczkolwiek mój maluch zaczyna oglądać już bajki w TV, że o miłości do pudełka, przy którym tato spędza dużo czasu, nie wspomnę. ;)
Mac Abra: Poczekaj, poczekaj, jeszcze zostaniesz znawcą i fanem Teletubisiów...
Qn`ik: A ja ostatnio znalazłem Nemo! Był w potrawce w chińskiej knajpie. Kupiony jako kurczak.

Gorky Zero

Gatunek: skradanka
Podobne do: Metal Gear Solid, Splinter Cell
Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta min. 16 MB, Win 95/98/Me/XP/2000
Testowano na: Athlon 1700 XP, 768 MB RAM, GeForce 2 Ti (zasuwało jak burza z piorunami)
Ocena: 7
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.dobragra.pl
Demo: nie ma
Strona: 060

Od autora: Zadziwiająco udana polska odpowiedź na Splinter Cella. ;) Polacy nie gęsi i własnego Sama Fishera mają!

Smuggler: A ja tam jednak wolę Splinter Cella, choć muszę powiedzieć, że gierka całkiem udana. Czyżbyśmy w końcu nauczyli się robić naprawdę fajne gry? Oby...
MacAbra: Do pogrania - ale czy do zachwycania (się)? Wątpię. Poza tym nigdy nie przepadałem za twórczością pisarza/publicysty Ziemkiewicza, by tak to delikatnie ująć, jak i za samym Ziemkiewiczem, więc jestem stronniczy i proszę mnie nie słuchać. :) Aha – ale muzyka mi się podobała.
Eld: Podpisuję się obiema łapami pod tym, co wyżej zostało nabazgrane.
Allor: W porównaniu do pierwszego Gorky'ego... nie ma co porównywać, ale ogólnie jakoś nie zachwyciło, choć akurat sam na ppZ bym tego nie zwalał... za bardzo. :)
Qn`ik: A czy występuje tam ten dres z Gorky 17? :)
Czarny Iwan: Może zaimplementują błękitny dres Abibasa imć Gem.iniego?

Constanty Foch

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** chyba... w nią nie zagrałem, więc nie wiem. Nie było nic, na co bym czekał, a co ostatecznie okazałoby się cuchnącym poo, poo.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** rok był ogólnie dobry, ale bez jakichś niezwykłych nieoczekiwanych sensacji. Czołówka to na pewno Call Of Duty, Vice City i amerykańska wersja Deus Eksa 2, którą katuję od kilku dni...
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** każda dobra...
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** ja w ogóle coś pisałem do CD-Action?
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** patrz wyżej...
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... całkiem niezły, nie powiem. Ale i tak liczę, że następny będzie lepszy.

Hidden & Dangerous 2

Gatunek: FPP
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 8+
Podobne do: Rainbow Six, Ghost Recon, Delta Force
Wymagania: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 2,4 GB na HDD, Win 98se/2000/ME/XP, karta graficzna z 32 MB
Testowane na: AthlonXP+ 2100, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (jak rakieta)
Internet: hidden-and-dangerous.com
Demo: ni ma, a powinno być...
Strona: 052

Od autora: H&D2 to gra niepozbawiona wad, lecz mimo to klimatyczna, dopracowana i niesamowicie wciągająca. Ach... bym częściej mógł recenzować coś równie dobrego.

Mac Abra: Mo rocje, hopok. Piwa mu dać.
Smuggler: Dużo bardziej złożone niż typowy FPS, ale do stopnia komplikacji (i swobody działania) jak w Op. Flashpoint to mu jeszcze trochę brakuje.
Allor: Jedna z tych gier, co do których żałuję, że nie chodzę do liceum, a przynajmniej nie mam już tyle czasu...
gem: Fakt, tylko dla żołnierzy z chlebakiem wolnego czasu.
Eld: Fire in the hoooooooollllleeeeee!
Czarny Iwan: Affirmativ.

CormaC

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** chyba Enter The Matrix.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** ludzie, ja nie pamiętam, w co ja grałem miesiąc temu... Hmm... Gothic II? A może Vice City?
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** Na nic specjalnie nie czekam. Miło by było, gdyby Gothic III się pojawił.
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** nie mnie oceniać, który był najlepszy. Dobrze mi się pisało o Gothiku II.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** by zapomnieć o jakimś tekście, musiałbym pamiętać, co w ogóle napisałem. Zakładam, że gdybym zaliczył jakąś potężną wtopę, raczej bym o niej pamiętał.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... pełny zaskakujących zwrotów akcji i ogromnych szans, które w ostatecznym rozrachunku nie wypaliły (co - swoją drogą - ma i zalety), po części z mojej winy, po części z przyczyn „obiektywnych". Ale nie był to bynajmniej kiepski czy pechowy rok.

Harry Potter: Quidditch World Cup

Gatunek: sportowa
Ocena: 7
Podobne do: NBA Live 2004, FIFA 2004
Wymagania: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 550 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, min. 16 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (szybowało jak znicz w „klidiczu")
Internet: http://harrypotter.ea.com/quidditch/usa/home.html
Demo: dostępne w Sieci - wielkie jak nieszczęście
Strona: 050

Od autora: Quidditch to taki sztuczny, wymyślony na siłę sport, że wydawać by się mogło, iż istnieć może tylko na kartach książki o Harrym Potterze. Tymczasem okazuje się, że komputerowa wersja tej dyscypliny to całkiem porządna sportówka - tyle tylko, że nieco za łatwa i odrobinę za wolna.

Smuggler: Nie, nie, nie - żadnych Potterów, dziękuję bardzo, już wyrosłem... albo jeszcze tak nie zdziecinniałem. :) A sportówek tak czy siak nie trawię, więc dzięki po raz drugi.
Allor: Ej, ponoć Quidditch to coś, o co skomputeryzowani fani Pottera najczęściej pytali! Fanem nie jestem, więc się od dłuższych testów powstrzymam, choć wygląda nie najgorzej i tak też chodzi.
gem: Z ciekawostek branżowych: właśnie zakończyły się eliminacje do pierwszego wirtualnego Pucharu Świata w Quidditchu, organizowanego przez EA.
Qn`ik: Za wolna? Toż to przy takiej grze strzał w st...miotłę! Ale i tak pewnie będzie hitem sprzedaży.
Czarny Iwan: Quidditch to całkiem udany pomysł. Zasady są jasne, gra ciekawa. Trochę za słabe AI zawodników sterowanych przez kompka osłabia tu efekt gry, ale gdy mamy żywych ludzików na miotłach, robi się naprawdę gorąco.

Czarny Iwan

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** Hocki Klocki.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** Temple of the Elemental Evil.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** HoMM V.
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** The Thing.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** generalnie nie mogę czytać żadnego tekstu, który napisałem - wszystko bym zmienił.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... udany, nieźle szalałem i zrobiłem parę fajnych rzeczy, m.in. potworny najszerszy grzbietu, LOL!

El General Magnifico

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** ostatnia część przygód archeologa sado-maso (z batem). Sami wiecie, o kogo chodzi.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** Runaway: the Road Adventure.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** oczekiwałem Full Throttle, ale grę „scancelowano"...
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** był taki, ale go nie zamieszczono z powodu zbyt wielkiego zagęszczenia wyrazów „ogólnie uznanych".
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** ja bym chciał zapomnieć o całym roku 2003 (i być znów o rok młodszy).
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... rokiem, w którym Polacy znowu zaczęli realizować kretyńskie kolonialne koncepcje i ambicje kilku chorych na „elefantiasis ego" polityków.

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Gatunek: FPS
Ocena: 7+
Autor: Hut Sędzimir
Podobne do: Mace Griffin: Bounty Hunter, Halo
Wymagania: P700 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD, Win XP/2000/ME/98, min. 32 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (pędziło jak motocykl Dredda przez MegaCity One)
Internet: http://www.dreddvsdeath.com/
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 064

Od autora: Całkiem porządny FPS - ani nie szczególnie ładny, ani nie wyjątkowo odkrywczy, ale bardzo miodny i z klimatem wprost z kart jednego z ciekawszych komiksów w historii tego medium. Dla tych, co lubią postrzelać bez napięć - polecam!

Smuggler: Komiksów z Dreddem nie trawię - ale gra mi się spodobała. Coś ma. No i miło wlepić komuś 25 lat za nielegalne posiadanie chomika. :)
Mac Abra: Nie wiem jak gra, ale na wspomnienie filmu robi mi się słabo.
Allor: Parę osób dostało po Dredzie wysypki... choć nie wiem - czemu, bo zagrać, moim zdaniem, można, nawet nie będąc maniakiem komiksu.
gem: ...jest w niej coś, co sprawia, że nie jestem w stanie grać dłużej niż 3 minuty 23 sekundy (sprawdzone doświadczalnie, czas osiągnięty w 5 próbie).
Smuggler: I niepotrzebnie, bo gierka nie jest niczym nadzwyczajnym, ale też nie ma w niej nic, co mogłoby wywołać tak alergiczne reakcje. Solidna robota.
Czarny Iwan: Nie znacie się, Sędzia Dredd by was ukarał.

Mace Griffin Bounty Hunter

Gatunek: FPS
Ocena: 7
Autor: Constanty Foch
Podobne do: Judge Dredd: Dredd vs. Death, Halo
Wymagania: PII 500 MHz, 256 MB RAM, 1300 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, akcelerator min. 32 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (śmigało jak najemnik po wypłatę - czyli im prędzej... a potem do lunaparku)
Internet: www.huntthemdown.com/
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 096

Od autora: FPS wzięty prosto z konsol, a dzięki temu na PC z pewnością zyska dodatkowe punkty za oryginalność. Trochę podobny do Halo - ale bez ostatecznego szlifu i zabójczej sztucznej inteligencji kompanów oraz przeciwników - ale na tyle odmienny, aby wyrobić sobie własną „osobowość". Poza tym to duża atrakcja dla fanów alternatywnego, ostrego rocka - głos głównemu bohaterowi podkłada Henry Rollins!!!

Smuggler: Halo! Mace! Słyszysz mnie? Halo! Halo! Oj - grało się w Halo, proszę twórców Griffina, grało...
Allor: Ale dali też całkiem sporo od siebie. W każdym razie tytuł ciekawy i warto dać mu szansę.
Mac Abra: Pograłbym, jakby sobie odpuścili te elementy space sima. Wystarczyłaby sama klasyczna rozwałka. :)
gem: Niezły pomysł, niezła realizacja, niezły prezent pod choinkę, ale czy Most Wanted?
Czarny Iwan: Fajne pierogi ze śmietaną.

NBA Live 2004

Gatunek: sportowa
Podobne do: NBA Live 2003, 2001, 2000...
Wymagania: 1 GHz, 128 MB RAM, Win 95/98/Me/XP
Testowane na: Athlon 2000XP, Radeon 8500 (działało płynnie dopiero w niższych detalach)
Ocena: 7+
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.easports.com
Demo: nie ma, choć byliśmy pewni, że było :)
Strona: 082

Od autora: Niby wszystko lepiej i bardziej realistycznie niż poprzednio, jednak zbyt mała liczba zmian - dla mnie - tę grę dyskwalifikuje - gdyż mam jej poprzednią wersję, a wydawać ponad 100 złotych na patch to nie mam ochoty.

Smuggler: Co ja na to poradzę, że te wszystkie FIFY/NBA/NHL wywołują u mnie tylko szerokie rozwarcie szczęki, połączone z dźwiękiem „ziiiiiiiew". Najnowsze NBA nie zmieniło tego.
gem: A mimo to I love this game!
Qn`ik: So do I. Ale live, nie Live.
Eld: Eee taaam, żadna koszykówka nie przebije nigdy TV Sports Basketball. Howgh!
Allor: Na Amidze, rzecz jasna! W to grałem nawet z brachol-kiem, którego ani wcześniej, ani później żadne inne koszykówki nie ruszyły.
Czarny Iwan: Gdyby tak można było kozłować głową Gem iniego...

Massive Assault

Gatunek: turówka
Ocena: 8
Podobne do: Battle Isle, szachy
Wymagania: PIII 600 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB
Testowane na: AMD XP 2k+, 256 MB RAM, GF4Ti4800 (bez problemów, chyba że zaczęło się za bardzo mieszać kamerą)
Internet: www.wargaming.net
Demo: dostępne w Sieci
Strona: 062

Od autora: Tytuł raczej nie dla początkujących i to nie ze względu na zasady. Skrajnie uproszczona wojskowa (przyszłość) turówka. Zero ekonomii, zero rozwoju technologicznego, ale jeśli chodzi o szare komórki, magluje aż miło. Coś jak szachy lub Go – tyle, że znacznie więcej tu map i trochę więcej pionków.

Mac Abra: Nieco staroświeckie w samych zasadach, efektowne graficznie i grywalne. Dla fanów dawnych "turówek", którzy dorobili się lepszego sprzętu.
Czarny Iwan: Mniej niż zero.
Mac Abra: Profan!

MTV's Celebrity Deathmatch

Gatunek: bijatyka
Podobne do: FX Fighter Turbo
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.gothamgames.com/games/deathmatch/
Testowane na: AMD Athlon 1600 MHz, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti 4200 (chodziło jak zegarek ze stoperem Naczelnego)
Demo: na szczęście nie ma
Strona: 099

Od autora: Dużo makabrycznych widoczków, wiadra brutalności i garść niewybrednych tekstów Johnny'ego Gomeza i Nicka Diamonda. Niby fajne, jednak wieje nudą już po godzinie zabawy.

Smuggler: Pierdu, pierdu... dla mnie - kandydat do Kaszanki Zone. Dałbym trójeczkę. Ohydna grafika, niewiele technik i w ogóle cienizna. Żałosne echo świetnego serialu.

Eld

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** Unreal 2.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** Wolfenstein: Enemy Territory.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** w zasadzie na żadną.
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** było kilka niezłych, jak chociaż by BloodRayne czy Polanie, ale prędzej czy później i tak wszyscy o nich zapomną...
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** a bo ja wiem... pewnie kilka by się znalazło. Za dużo słabych recek piszę, by wyróżnić jedną. :)
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... prywatnie - super, fajnie się patrzy, jak dziecko rośnie. Zawodowo - marnie... jak co roku nie doczekałem się podwyżki. :(Cóż, widać - słabo piszę...

Eugeniusz Siekiera

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** Unreal 2 (choć to wina moich wygórowanych oczekiwań), a poza tym Postal 2, N4S:HP2, TR:AoD.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** trudno wybrać, ale w czołówce znajdą się z pewnością: GTA3:VC, Silent Hill 2, 3, Call of Duty, Splinter Cell.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** jak wszyscy - DIII, H-L2, a poza tym Dungeon Siege 2, Thief III, a na szarym końcu Quake 4 i Silent Hill 4 (choć dwa ostatnie prawdopodobnie na 2005 pójdą).
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** nie mnie to oceniać, ale „Groza z monitora" (06/03) była chyba całkiem niezła jak na debiut. :)
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** czy ja wiem? Za mały staż, aby już czegoś żałować.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... szalenie ciekawy i inspirujący. Napisałem magisterkę, obroniłem ją, zdałem wredną sesję na 2 kierunku, nawiązałem współpracę z CDA (oby trwała jak najdłużej) :) - masa wrażeń, jednym słowem.

gem

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** pewnie Lionheart. Zapowiadał się hit, wyszedł shit.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** Prince of Persia: Sands of Time. Twórcy dokonali właściwie niemożliwego - stworzyli interaktywną baśń. Co ważne - w pełni grywalną także na PC!
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, ale również DOOM 3, Half-Life 2, GT4 (PS2), SW: KotOR 2 (XBX). Niestety już nie Fallout 3. :(
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** szczerze powiem - nie mam pojęcia. Może ten pisany wraz z Odynem - o pakerach w numerze XIII?
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** zapowiedzi gier, które nie zasługiwały na zapowiedzi.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... jeszcze nie wiem. Wiele może się zmienić przez te parę dni, jakie pozostały do Sylwestra...

Need for Speed: Underground

Gatunek: samochodówka
Podobne do: Midnight Club II
Wymagania: PIII 700 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB
Testowane na: AMD XP 2k+, 256 MB RAM, GF4Ti4800 (nieźle, ale niekiedy skakało na tyle, że ostatecznie musiałem zrezygnować z efektów szybkości, a szkoda)
Internet: www.eagames.com/ps2/nfs_underground/
Ocena: 8+
Demo: 13/2003
Strona: 068

Od autora: Wprost niesamowite uczucie prędkości (przy włączonych wszystkich detalach), bardzo duże możliwości tuningu, dobra grafika, fajne tryb gry (Drift rządzi!), ale... trochę za intensywne, bo po godzinie grania zaczyna się robić trochę za dużo błędów. Gdyby nie to, byłaby dziewiątka (z plusem).

Smuggler: Po pierwsze – kup pad lub kierownicę. Po drugie – nie oczekuj realizmu, oczekuj dobrej dynamicznej zabawy. Jeśli tak zrobisz – będziesz zachwycony.
Foch: Eeeee tam. Jak i tak wolę Midnight Club II – jednak Rockstar rządzi, kiedy chodzi o „niegrzeczną" tematykę.
gem: Seria Need for Speed szczyt osiągnęła wraz z Porsche 2000. Każda kolejna – Hot Pursuit 2, teraz Underground - to ostry, arcade'owy zjazd w dół... No i te wymagania sprzętowe!
Qn`ik: Jak dla mnie, NFS mógłby mieć tylko dwie odsłony – pierwszą i Porshe. Reszta trochę zalatuje kupczeniem marką (że wspomnę tylko o niesłynnym przykładzie NFS: V Rally).
Czarny Iwan: Speed! Speed!
Mac Abra: I tak się kończy branie amfy. :)

Pro Evolution Soccer 3

Gatunek: piłka skopana
Autor: Eld
Podobne do: inne piłki kopane
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98SE/ME/2000/XP, 4x DVD-ROM, GeForce 3 lub ATI Radeon 8500
Ocena: 9
Testowane na: P 1,4 GHz, Win 98, 256 RAM, GeForce 4
Internet: www.konami.com
Demo: 13/2003
Strona: 046

Od autora: Nowy król na tronie piłek kopanych. I właściwie tyle. Cholernie szybka gra, z mnóstwem kapitalnych akcji i fantastycznymi animacjami.

Smuggler: Faktem jest, że troszkę nawet pograłem - na padzie, i mi się podobało. Nie na tyle, aby kupić :) - ale w przeciwieństwie do cyklu FIFA, jest w tym coś, co mnie przyciąga.
Hut: Powiem krótko - zanim strzelisz gola, miną 3 tygodnie, ale kiedy w końcu ci się uda, zapłaczesz ze szczęścia, jakbyś właśnie zdobył World Cup. Najlepsiejsza gra piłkarska ever. A przynajmniej do premiery PES4...
Qn`ik: A śmiali się ze mnie, że w pierwszym rozgrywanym meczu (na 3 poziomie trudności) przegrałem 0:1... A gra znakomita, wreszcie powiew świeżości!
Allor: W końcu na PC zaczynają się pojawiać wielcy nieobecni z konsol. I jak widać - wychodzi to PC na zdrowie!
Mac Abra: No, to zdrówko! :)
gem: Zdrowie Mistrza Świata w wirtualnej Piłce Nożnej!

Prince Of Persia: Piaski Czasu

Gatunek: akcja
Ocena: 9
Autor: Hut Sędzimir
Podobne do: Tomb Raider: Anioł Ciemności, Prince Of Persia 3D
Wymagania: PII 800 MHz, 256 MB RAM, 1400 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, min. 32 MB
Testowane na: 1800 MHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (jak Arab na perskich bezdrożach - błyskawicznie)
Internet: http://www.prince-of-persia.com/
Demo: niestety nie ma
Strona: 072

Od autora: Najlepsza, najlepsza, najlepsza - i jeszcze raz wszyscy: najlepsza! - gra z cyklu tych, które odświeżają stare, kultowe, chociaż lekko już zapomniane przeboje. Niesamowita, wspaniała, epicka przygoda zrealizowana w sposób, jaki zapiera dech w piersiach i nie pozwala odejść od komputera. Jeśli w styczniu będziesz mógł pozwolić sobie tylko na jedną grę - upewnij się, że będą to właśnie Piaski Czasu.

Eld: A, je to pikne! Jakby rzekli nasi południowi sąsiedzi. Ta gra wymiecie cały piach z Sahary. :)
Allor: Super! Pierwsza gra na PC o tak plastycznej grafice! A cofanie czasu to już w ogóle mistrzostwo świata, po prostu czysty geniusz!
Smuggler: Powiecie, że się czepiam - ale dla mnie - to jest... za śliczne, za cukierkowe jakieś, za... perfekcyjne? Nie wiem sam, czego się czepiam - ale nie podzielam ogólnych zachwytów. Fajna gra - ale mnie do niej nie ciągnie. Za konsolowe jakieś czy co? Nie wiem.
Qn`ik: Mam do niej tylko jedno zastrzeżenie. To JA miałem ją recenzować! Ech, siła wyższa...
gem: 10! 10! 10! 10! 10! 10! :P

Silent Storm

Gatunek: strategia turowa
Podobne do: UFO: Enemy Unknown, Jagged Alliance
Wymagania: 600 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2K/XP, 32 MB DirectX 8.1
Testowane na: 1,7 GHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (w najwyższych ustawieniach – niegrywalne, ale na szczęście dobrze się skaluje)
Internet: www.nival.ru/eng/s2_info.html
Ocena: 9 i znak jakości
Demo: DVD 12/03
Strona: 078

Od autora: Wielki come back strategii turowych - gatunku właściwie już nieistniejącego. Jednocześnie marzenie spełnione wielbicieli tego typu rozrywki. Co ciekawe – rozmach technologiczny Silent Storm przypomina najlepsze first-person shooterys!

Mac Abra: Gdyby nie te cholerne „panzerkleiny", optowałbym za 10/10. Ech...
Smuggler: Fizyka świata powala, rag-doll szokuje, sama gra rozwali każdego fana Laser Squada i Jagged Alliance'a na milion drobnych kawałków. Nie wyobrażam sobie, by ta gra nie została sprowadzona do Polski (a ponoć się na to zanosi...). Ludzie, no...!

Ghost

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** Chaser - mogło być naprawdę nieźle, tylko kto ustawia tak horrendalny poziom trudności. Hulk - ładna grafika i niestety niewiele więcej.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** Call of Duty - single player. Enemy Territory - multiplayer.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost i Half-Life 2.
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** X-Men 2: Wolverine's Revenge.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** Hulk, tzn. po korekcie i redakcji, bo pierwotnie był lepszy i dłuższy. :)
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... kosztowny (finansowo).

Hut Sędzimir

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** szczerze... Nie wiem.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** „obiektywnie" Prince Of Persia: Piaski Czasu, subiektywnie Beyond Good & Evil (French Touch!). No i sporo rzeczy na konsolach - Zelda, EyeToy, Soul Calibur 2 itd.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** Mario Party 5 na GameCube'a? A na PC... Zobaczymy, co rok przyniesie...
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** historia o włamie do komputerów Valve.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** hmmm... Zapomniałem.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... jeszcze się nie skończył, więc ostatecznie nie wiem. Na pewno było w nim bardzo dużo bardzo dobrej muzyki, sporo niezłych gier, kilka naprawdę ciekawych książek, dziesiątki momentów, które warto zachować we wspomnieniach i... być może największy zawód osobisty i nieoczekiwany, negatywny zwrot wypadków w moim dotychczasowym życiu.

Mac Abra

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** totalnej „wpadki" nie było, choć ogólnie jestem rozczarowany Matriksem - tak grą, jak i filmem. Zniesmaczył mnie też najnowszy dodatek do MoH.
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** nie miałem jakiegoś zdecydowanego faworyta. Przed żadną nie przyklęknąłem z wrażenia, ale - Homeworld 2 oraz Call of Duty.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** Stalker, Deus Ex, Wartime Command.
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** nie wiem, niech czytelnicy sami ocenią. Za wiele ich nie było, niestety.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** takiego, o którym chciałbym zapomnieć, na szczęście nie było.
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... taki sobie. Ale nie narzekam.

Pepin Krootki

✦ **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** to nie jest dobre pytanie do człowieka, który regularnie pisze do Kaszanki Zone...
✦ **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** ukazało się sporo dobrych gier, trudno coś wybrać.
✦ **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** wolałbym, by jakiś nieoczekiwany tytuł mile mnie zaskoczył.
✦ **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** to musicie już ocenić sami.
✦ **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** zapominam o nich systematycznie jakieś pół roku po napisaniu...
✦ **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... dobry.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Gatunek: RPG
Ocena: 9+ i znak jakości
Podobne do: Baldur's Gate, Neverwinter Nights (ale znacznie od nich lepsze!)
Wymagania: 1 GHz, 128 MB RAM dla 98/98SE, 256 MB RAM dla ME/2000/XP, Win 98/98SE/ME/2000/XP, 4 GB na HDD, 32 MB
Testowane na: 1,7 GHz, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (w najwyższych ustawieniach – niemal perfekcyjnie)
Internet: www.swkotor.com
Demo: nie ma, nie ma, niieee ma! :)
Strona: 086

Od autora: Pierwszy role-play w uniwersum Star Wars, stworzony przez władców gatunku – BioWare. Dla fanów zarówno Gwiezdnych Wojen, jak niebanalnych gier role-playing pozycja obowiązkowa!

Mac Abra: Skoro tak, to może pogram porządniej w jakiegoś RPG po raz pierwszy od - hooo, hooo... albo i dłużej. No, nie licząc Dungeon Siege'a, ale to (ponoć) nie jest „rasowy" RPG, więc się nie liczy...
Czarny Iwan: Wsysa jak odkurzacz Zelmera.
Smuggler: Niech go cholera :)! Zelmera. Właśnie mi się popsuł, przed samymi świętami. Nie ma w nim Mocy i ssie. Znaczy właśnie nie ssie i dlatego właśnie ssie... Ratunku... Niech ktoś przerwie te moje brednie!

Turok Evolution

Gatunek: FPS
Podobne do: Turok 2
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98/00/ME/XP, karta 32 MB
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 8500LE (w 800 x 600 chodziło bardzo ładnie, przy 1024 x 768 nieco już chrupało)
Ocena: 7
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.turok.com/evolution/index.html
Strona: 094

Od autora: Gdyby dopracowano nieco wersję pecetową, ten nowy Turok byłby grą rewelacyjną. Mimo paru wad wynikających z faktu, że opracowywany był od razu z myślą o wielu platformach, wciąż jest grą wartą przynajmniej zobaczenia. Wciąga, a to liczy się dużo bardziej niż oprawa.

Smuggler: Turok 1 to było coś... w czasach gdy miałem Voodoo 1 w kompie, a kumplom opadały szczęki na widok grafiki. Jednak dziś... nie porywa. Mocno nie porywa. Dla mnie - 6, może 6+.
Eld: Łojjjjjjjezu, to były czasy, ta cudowna mgiełka, animacje... Człowiek nie żałował tej kasy wywalonej na Voodoo, a teraz? Cienizna...
CormaC: Mgiełka, którą chyba stosowano, by ograniczyć widoczność i odciążyć dopalacz. ;)
Allor: Nieważne! Liczył się efekt, a ten był super!
Smuggler: Grunt, aby Turok nikomu nie wypadał. :) (patrz AR parę miechów temu...)
gem: Kolejny słaby tytuł z Acclaim. Swoją drogą - ciekawe, ilu jeszcze Turoków chodzi po ziemi (chodzi o kampanię promocyjną, w której fani nazywali własne dzieci - Turok).
Czarny Iwan: Kiedyś płakałem ze szczęścia przy tej grze, teraz z żalu... 40 lat minęło jak jeden dzień... ech...

Total Club Manager 2004

Gatunek: menedżer piłkarski
Autor: Eld
Ocena: 8+
Podobne do: Total Club Manager 2003
Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP
Testowane na (i wrażenia): P 1,4 GHz, 256 MB RAM, Win 98, GeForce 4
Internet: www.easports.com
Demo: nie ma
Strona: 076

Od autora: Tradycyjnie trzyma wysoki poziom, choć już nie zaskakuje jak rok temu. Niemniej stanowi największą konkurencję dla Championship Managera 4.

Mac Abra: Lubię gry ekonomiczne, nie powiem, ale jakoś managery piłkarskie nigdy mnie nie pociągały. A próbowałem... TCM2004 też nie zmienił mego nastawienia.
Allor: Kolejny wielki tytuł EA, po którym widzę, że maniakiem sportów na monitorze jakoś nie jestem.
gem: Nie lubię zarządzania. Wolę „lansowanie". ;)
Qn`ik: Lancowanie? To taka akupunktura dla słoni?

Warlords IV: Heroes of Etheria

Gatunek: strategia
Podobne do: Warlords II, Warlords III
Wymaga: PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Usagi
Internet: http://warlords4.ubi.com/index.php
Testowano na: sprzęcie ze cztery razy mocniejszym - i problemów nie było
Demo: 12/03
Strona: 090

Od autora: Kontynuator starych dobrych tradycji turowych gier strategicznych. Ma wszystko, czego potrzebuje dobra strategia: niezłą grafikę, godziny grania, wielką miodność i wiele nawiązań do poprzednich części. Dla miłośników starych oldschoolowych strategii: a must see.

Mac Abra: Napisałbym dokładnie to samo, co autor, gdybym pisał recenzję. Może tylko bardziej bym psioczył na realizację walki i ew. to, że nie ma dyplomacji.
Eld: Gdyby nie Królik, pewnie ja musiałbym się z tym męczyć jako „redakcyjny strateg" (trochę z przymusu). Oczywiście bardzo lubię poprzednie części Warlords, ale ileż można...

Allor: Czemu jak turówka to tylko fantasy lub przestrzeń kosmiczna i wielkie imperia? W każdym razie nie licząc Massive Assault?
Smuggler: Tradycja, panie, tradycja. A czemu niby w cRPG wszystkie panie w drużynie mają duże biusty, co?
gem: Mój miecz i tak jest większy od twojego.
Qn`ik: Laska maga ma na końcu... Hm, a o czym my tu rozmawiamy?
Czarny Iwan: Duże biusty są OK. Sam taki mam.

Władca Pierścieni: Powrót Króla

Gatunek: hack and slash
Podobne do: poprzednie części gry
Wymagania: PIII lub Athlon 700 MHz, 256 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Ghost
Internet: www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/us/home.jsp
Demo: nie ma...
Testowane na: AMD Athlon 1600, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti 4200 (chodziło tak szybko jak głodny Gollum na widok ryby)
Strona: 056

Od autora: Klimatyczna, filmowa, ładna, fajna, z niezłą muzyką i udźwiękowieniem (THX). Bardzo dobrze się w nią grało. Poza dwoma poważnymi wpadkami związanymi z pracą kamery raczej godna polecenia.

Smuggler: Nie powiem, efektowne i w ogóle. Dużo lepsze niż ten poprzedni Władca.
Eld: Ciekawe, czy tym razem Frodo uratuje Śródziemie? (To taki dowcip zrozumiały dla tych, którzy czytali kiedyś, gdzieś zapowiedź pierwszej części Władcy w pewnym piśmie dla pań.)
Allor: Takie gry znacznie lepiej prezentują się na konsoli, w każdym razie na ekranie większym niż 17-calowy.
Mac Abra: A wiecie, że w filmie w roli jednego z gondorczyków wystąpił prawnuk Tolkiena?
gem: Dobry na rozgrzewkę przed premierą filmowego „Powrotu Króla" (już pierwszego stycznia!).
Czarny Iwan: Na rozgrzewkę polecałbym coś mocniejszego, tylko uwaga, bo można potem zasnąć w kinie!

Qn'ik

- **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** Max Payne 2, zdaje się...
- **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** przed żadną nie klękałem. Za to długo grałem dla przyjemności w Vice City.
- **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** ta, która mnie zaskoczy - nowatorska i oryginalna. Zatem wszelkie tytuły z cyframi na końcu odpadają.
- **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** żaden nie spowodował, że popadłem w samozachwyt, delikatnie mówiąc. Jednak nie mnie to oceniać.
- **Twój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** już zapomniałem.
- **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... przełomowy. Poza tym jeszcze trwa, gdy piszę te słowa. I w tym momencie mam tylko jedno życzenie - niech trwa!

Smuggler

- **Gra, która najbardziej cię rozczarowała w 2003:** wiele obiecywałem sobie po Max Payne'ie 2. A dostałem IMO niewiele...
- **Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003:** uśmiejecie się - ale Halo, do którego podszedłem jak do kolejnego-nudnego-FPS-a, a skończyłem go z wypiekami na twarzy. Sam byłem zdziwiony. Call od Duty też skopał mi tyłek, nie powiem.
- **Gra, na którą najbardziej czekasz w 2004:** DNF? Hehehe! :)
- **Najlepszy tekst, jaki napisałeś do CDA w 2003, to:** zawsze najbardziej podoba mi się mój ostatni tekst - aż do momentu, gdy nie napiszę czegoś nowego.
- **wój tekst z roku 2003, o którym wolałbyś zapomnieć, to:** wszystko, co złe, szybko wyrzucam z pamięci. Zatem już go nie pamiętam.
- **Dokończ zdanie:** rok 2003 był dla mnie... z pewnych tajnych powodów rokiem nader symbolicznym.

W LUTOWYM NUMERZE

Książeczka
FOTOGRAFIA CYFROWA

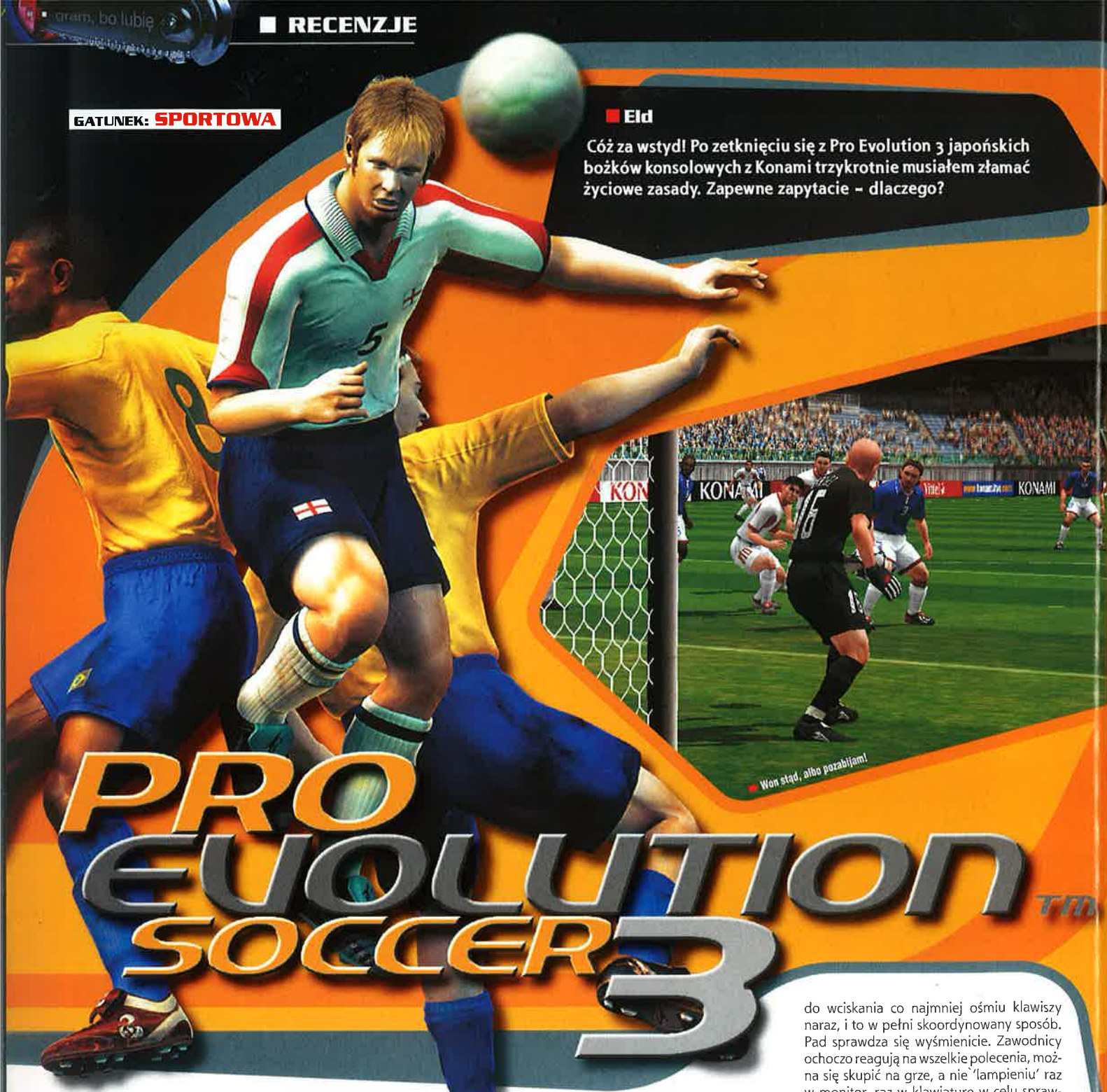
Praktycznie i bez żargonu

PCFormat

GATUNEK: SPORTOWA

Eld

Cóż za wstyd! Po zetknięciu się z Pro Evolution 3 japońskich bożków konsolowych z Konami trzykrotnie musiałem złamać życiowe zasady. Zapewne zapytacie - dlaczego?



Won stąd, albo pozabijam!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Już spieszę z odpowiedzią. Po pierwsze, od kilku lat z niezmąconym spokojem powtarzałem ***„nigdy NIE będę grał na padzie"***. Po drugie, przez całe życie z uporem mówiłem ***„NIE klęknę przed żadną głupią gierką konsolową"***. I po trzecie, znane jest moje powiedzenie ***„konwersje z konsoli NIE mają racji bytu na blaszaku"***. Po starciu z PES 3 wszystkie wymienione wyżej reguły poszły się chędożyć.

Banzai!

Seria Pro Evolution Soccer dopiero teraz debiutuje na blaszaku, choć na konsolach od kilku lat ma status taki sam jak FIFA na PC. Innymi słowy mówiąc, tam skośnoocy rozdają karty, jeśli chodzi o piłkę kopaną. W końcu jednak - jak widać - ich marketingowcy doszli do wniosku, że warto powalczyć na rynku platformy PC. Konkurencji dla FIFA nie ma tu właściwie żadnej, więc pomysł jest jak najbardziej słuszny. Problem w tym, że jego wykonanie techniczne dla wielu graczy może stanowić problem. PES 3 bowiem ukazało się **tylko na krążku DVD.** Z jednej strony, to dobrze, bo jest to jakieś utrudnienie dla piratów, a poza tym nie trzeba żonglować kompaktami. Z drugiej strony - źle, bo dalej w przewadze są CD-ROM-y (co - zważywszy na przystępną cenę DVD - jest zastanawiające). Cóż, ja tam mam DVD-ROM i w domu, i pracy, więc narzekać nie mogę. Jednak ilu chętnych do gry zrezygnuje z zakupu PES 3 przez naklejkę DVD na pudełku? Na pewno wielu. Ich strata.

UWAGA: grę wydano tylko w wersji DVD

Bez pada ani róż.. rusz

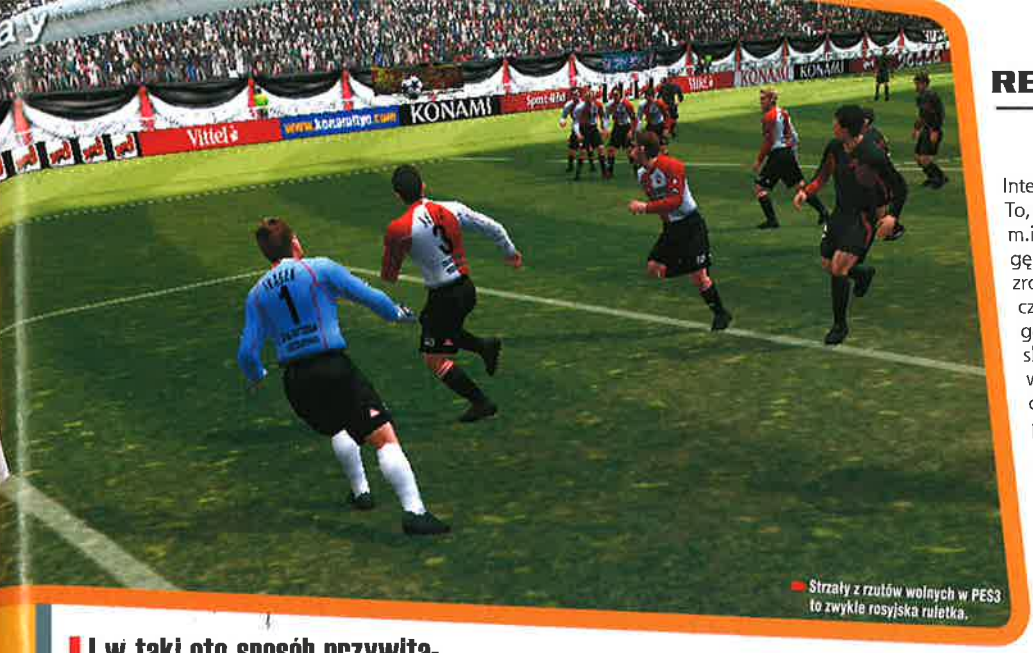
Pozostańmy przy sprawach technicznych. **Bez pada nie ma mowy o grze** w PES 3. Owszem, można skonfigurować klawiaturę, ale pod warunkiem, że idealnie opanowałeś zdolność do wciskania co najmniej ośmiu klawiszy naraz, i to w pełni skoordynowany sposób. Pad sprawdza się wyśmienicie. Zawodnicy ochoczo reagują na wszelkie polecenia, można się skupić na grze, a nie 'lampieniu' raz w monitor, raz w klawiaturę w celu sprawdzenia celności uderzeń palców w klawisze. Pad gorzej się sprawuje w menusach, te jednak (zdecydowanie) nie zostały z wersji PS2 przeniesione prawidłowo. Błądzenie po tych opcjach to istna **droga przez mękę**, a dodać trzeba, że wszelkie oznaczenia przycisków pochodzą wprost z Plejstacji. Dlatego zamiast 'Yes' mamy krzyżyk, a oprócz tego trójkąciki, kółeczka czy oznaczenia typu L1 i L2. Cholery można dostać! Jest to jednak jedyny zgrzyt, jaki jest owocem konwersji z PS2 na PC. Cóż, nie ma różu bez ognia - czy jakoś tak... ;)

Trenuj, a będzie ci dane

Próżno szukać w menusach jakichś odkrywczych trybów rozgrywki. Jest to, co w innych piłkach kopanych, czyli mecz towarzyski, sezon ligowy, rozgrywki pucharowe i trening. Wszystkie te tryby można rozegrać na **kilka sposobów** i to zarówno drużynami

PES3

Zmiana lidera...!



Strzały z rzutów wolnych w PES3 to zwykle rosyjska ruletka.

I w taki oto sposób przywitaliśmy na tronie piłek kopanych nowego władcę - Pro Evolution Soccera 3.

klubowymi, jak i narodowymi. Tu, należy grze wytknąć, że o ile składy reprezentacji w większości są prawdziwe (słabsze kraje mają jednak w składzie „player number 3" itd.), to **klubów z rzeczywistymi nazwami i składami znajdziemy ledwie kilka**. Mnie to jednak jakoś specjalnie nie przeszkadzało.

Trudno, coraz trudniej

Do wyboru **pięć stopni trudności**. Na pierwszym czerpiemy sadystyczną przyjemność tworzenia pięknych akcji i strzelania cudownych bramek, bo – zwyczajnie, komputerowy przeciwnik pełni tu rolę raczej statysty. Drugi poziom to już lepsze krycie i ustawianie się komputera, jakieś tam akcje ofensywne. Da się jednak w miarę łatwo wygrać. Za to przeskok pomiędzy drugim a trzecim poziomem jest już spory. Trudności będą mieli tacy laicy padów, jak chociażby ja. Długo miałem problemy z przebiciem się do pola karnego przeciwnika, bo na tym poziomie przeciwnicy naprawdę grają w obronie uważnie i przechwytują dużo piłek. W ataku zaś rozgrywają płynnie akcje i sporo strzelają.

Dwa pozostałe poziomy trudności to jeszcze wyższa szkoła jazdy i prawdę powiedziawszy, na padzie, jakim dysponowałem (Logitech WingMan - grzybki zupełnie bezużyteczne, palce ciągle spadają!), zupełnie sobie nie radziłem. Jedyna taktyka, jaką stosowałem na czwartym i piątym poziomie, to *„kopnij, ja dobiegnę"* (jak być może pamiętacie, autorem tego powiedzenia jest Darek Szpakowski), czyli uważna gra w obronie i wykopywanie wszystkich piłek daleko w przód, a potem oczekiwanie na błędy obrońców lub strącenie głową łaciatej do kolegi z ataku. Całkiem nawet skuteczna ta taktyka, przynajmniej jeśli chodzi o liczbę oddanych strzałów...

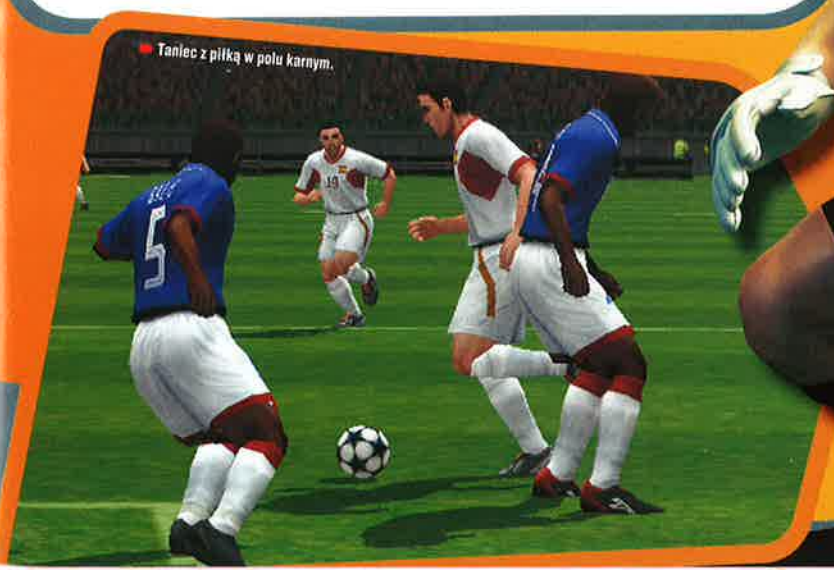
Pojedynek gigantów

Tak naprawdę PES 3 i jego konkurencja w postaci FIFA 2004 to **niebo i ziemia**, dzień i noc etc. Obie gry mają zupełnie inny punkt wyjścia - FIFA pretenduje do miana supersymulacji piłki kopanej, a PES ma zapewniać przede wszystkim dobrą zabawę. Paradoksalnie to jednak w PES 3 znajduję więcej rzeczy mających wspólne cechy z tym, co znam z lat młodzieńczych (czyli jak sam biegałem za piłką) i telewizorni oraz co widzę na monitorze. Zgodzę się, że tempo gry w PES 3 jest **nierealistyczne** i że w meczu bywa bardzo dużo sytuacji podbramkowych oraz że boisko jest nieproporcjonalne względem postaci kopaczy. Ale mimo to... **daleko więcej realizmu jest w PES 3 niż w FIFA 2004**. Wszystkie akcje w obronie czy ataku mają po prostu sens - nie ma tu ciągle tych samych schematów, na jakich opiera się FIFA. PES w niemal każdym meczu zaskakuje zagraniem, po którym szczęka opada i człowiek zaczyna się zastanawiać, jakim cudem ci Japońce zrobili coś takiego. Mało tego, zdecydowana większość gwiazd ma własne zagrywki „firmowe".

Inteligencja zawodników doprawdy **imponuje**. To, co EA Sports obiecuje każdego roku, czyli m.in. dobry system podań otwierających drogę do bramki czy przepychanie się, tu **już** zrobiono - i to jak! Podczas prób wypuszczenia zawodnika w uliczkę nie musimy się gorączkowo zastanawiać „to jakie przyciski wcisnąć?" i martwić, czy adresat wybiegnie na wolne pole do podania, czy też nie. My po prostu zagrywamy piłkę tam, gdzie (na zdrowy rozum) powinien się znaleźć napastnik i... **on tam jest**! Zdumiewające! (Dla fana polskiej ligi szczególnie.)

Strasznie mi się też podoba walka rękoma - zdarza się, że gonimy zawodnika drużyny przeciwnej, przez pół boiska ciągnąc go i szarpiąc za koszulkę lub ręce. Genialnie spisują się bramkarze, zasób ich interwencji wydaje się niewyczerpany. Piękne parady w bramce, dobra gra na przedpolu, z całym arsenałem łapania piłki, czy wreszcie poza polem karnym. Gdy trzeba wychodzą poza szesnasty metr i ratują tym sytuację.

Takich sytuacji Raul nie marnuje.


Taniec z piłką w polu karnym.

Niektóre sytuacje w polu karnym przypominają średniowieczne bitwy.

że szmacianka trzyma się gracza, bo obrońcy mogą ją odebrać ślizgiem czy dostawieniem nogi. Mimo to piłka jest na tyle blisko zawodnika, że bez kłopotu robimy zwody, i to bez konieczności wduszenia kilku klawiszy. Wystarczy gwałtownie poruszyć grzybkiem na padzie, aby wkręcić obrońcę w ziemię.

Troszkę mógłbym też ponarzekać na **sędziów**, którzy zbyt często odznaczają się skłonnościami aptekarskimi, czyli wyłapują **każdy faul**, choćby to był czysty ślizg. A że mój obrońca zawadził o nogę rywala? Zdarza się. Z drugiej strony, kilka razy puścili wyraźnego spalonego, więc **poziom sędziowania nie jest idealny**. Ciekawe zatem, dlaczego Pierluigi Collina (charyzmatyczny sędzia włoski) widnieje na pudełku? Ma to chyba wydźwięk ironiczny. Mimo to żaden buraczek nie jest w stanie przeważyć szali na własną stronę w starciu z olbrzymią grywalnością PES 3.

Bramkarz tym razem jest na posterunku.

Co to - rugby?

Albo to wybicie piłki nogą lub też główką. Oniemiałem, gdy raz bramkarz wybił mojemu napastnikowi piłkę efektownym szczupakiem!

Grajmy!

Postawę bramkarzy odzwierciedlono tu do tego stopnia, że możemy ich również kiwnąć i wpakować łaciatą do pustej bramki. Podoba mi się zresztą to, jak panujemy nad piłką. Nie wiem, jakim cudem udało się to Konami, ale piłkę prowadzi się tak **jak w rzeczywistości**. W innych piłkach kopanych zawsze był ten sam problem - albo piłka kleiła się nienaturalnie do nogi, albo turlała kilka metrów od zawodnika. PES 3 nie możemy zarzucić.

Panie sędzia - ręka :)

Gra nie miałaby jednak tak bajecznej grywalności, gdyby nie **zabójcze jej tempo**. Po porównaniu jej z FIFA 2004, różnica jest taka jak pomiędzy trabantem a porszakiem. Piłka niczym błyskawica przemieszcza się pomiędzy jednym a drugim polem karnym, mecz wygląda mniej więcej jak walka bokserska dwóch równorzędnych pięściarzy. Atak za atak, cios za cios.

Nic nie jest doskonałe

Oczywiście ta piękna gra ma też pewne usterki. Na pewno lepiej można było rozwiązać system wykonywania **stałych fragmentów gry**. Przy rzutach rożnych czy wolnych tak naprawdę posyłamy piłkę „na ślepo". Albo wykazujemy się nadludzkim wyczuciem siły dośrodkowania i kierunku. Dużo lepszym rozwiązaniem byłby wskaźnik typu jak w starych odcinkach FIFA. **Zbyt łatwo** też przestrzeliwujemy w dziesiątkach sytuacji. Piłka ma jakąś taką tendencję do wylatywania po strzale wysoko w powietrze. Znakomita większość strzałów to zwyczajnie walenie na wiwat, choćbyś nie wiem jak się starał. Coś jest nie tak z tym elementem gry, dlatego najlepszym wyjściem jest pakowanie piłki z najbliższej odległości do siatki tudzież uderzenia głową lub nożycami.

Aaaa...nimacje i kooo...mentarz!

Powód, dla którego gra znajduje się na płycie DVD, można zrozumieć po tym, jak się zobaczy **animacje piłkarzy**. Wprawdzie można grafice jako takiej zarzucić, że np. trybuny kiepsko tu wyglądają i że sylwetki graczy, choć ładne, zbyt są do siebie podobne, ale za to jakie tu są animacje! Cudownie naturalnie wygląda to, jak piłkarze składają się do strzału, wykonują ślizgi, prowadzą piłkę przy nodze czy jak bramkarze bronią strzałów i wreszcie - kopacze „grają" bez piłki. Te wszystkie znaki rękoma, przepychanie się, radość i złość z wykorzystanych/zmarnowanych sytuacji. **GENIALNE**! I co najważniejsze - gwiazdy mają „wszczepiony" własny charakterystyczny arsenał zachowań.

Miło jest również usłyszeć nowych komentatorów, tym bardziej że duet z PES 3 (Peter Brackley i Trevor Brooking) jest dużo lepszy od „pupili" z serii FIFA. Wkładają oni w robotę więcej serca, no i brzmi to świeżo w zestawieniu z FIFA 2004. Doping z trybun jest jak najbardziej słyszalny, choć nie nazwałbym go idealnym.

Detronizacja

I w taki oto sposób przywitaliśmy na tronie piłek kopanych **nowego władcę** - Pro Evolution Soccera 3. Oczywiście zdania na ten temat będą podzielone i pewnie fani FIFA zagotują się ze złości, ale taka jest po prostu moja opinia. Szkoda jedynie, że w grze jest troszkę błędów. Jeśli panowie z Konami poprawią je w kolejnej części, doczekamy się piłki perfekcyjnej.

CD-ACTION 13/2003

9

WYMAGANIA
Win 98SE/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Konami
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ wielgachna grywalność
- ⊕ cudowne animacje...
- ⊕ deklasuje FIFA 2004
- ⊖ bez pada gracz pada
- ⊖ trochę trudno trafić w bramkę :)
- ⊖ tylko na DVD
- ⊖ interfejs wprost z PS2
- ⊖ kilka innych (małych) błędów

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 10
AUDIO 7

PES3

www.konami.com

Zmiana lidera...!

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R & DVD-R

- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
- 2 i 4-krotna prędkość nagrywania DVD-R

Wypali? Na Pewno!

Hawk™

Wypalisz 4.7GB

DVD-R x2

DVD-R x4

Slim Case
10 Pack

Multispeed 1-56x

Cake
50 CD-R

Cake
25 CD-R

Cake
10 CD-R

CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm ~ 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%

DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x2, x4 ◆ Zgodne ze spec.: DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowania UV ◆ Procent odbicia: 45-85%
Żywotność: 100 lat ◆ Kompatybilność: Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD-R/RW

Dyskietki
10 PCS

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl, Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

GATUNEK: SPORTOWA

Harry Potter™ QUIDDITCH™ WORLD CUP

Constanty Foch

Gra taka jak Harry Potter: Quidditch World Cup to właściwie fenomen wśród gier sportowych. Mieliśmy już symulacje prawdziwych sportów istniejących w świecie rzeczywistym, mieliśmy gry bazujące na sportach wymyślonych przez twórców gier (zazwyczaj jakieś fantasy/futurystyczne wariacje na temat sportów znanych), ale nie mieliśmy jeszcze chyba gry o sporcie bazującej na kartach powieści. A taki właśnie jest Quidditch World Cup.

Fani i miłośnicy przygód Harry'ego Pottera (nieodmiennie nazywanego przez mnie Brudnym Harrym) wiedzą już, o co chodzi. Ci zaś, którzy nigdy w życiu nie czytali żadnej książki z Harrym ani nie byli na jednym z dwóch filmów wytwórni Warner Bros., **najlepiej zrobią**, kiedy zaczną lekturę tej recenzji od ramki „Quidditch – co za kicz?".

Teraz możemy zaczynać

Przeczytaliście? Świetnie. No więc jak sami widzicie, Quidditch to gra **dość wymyślna** - sztuczny twór, który przerasta skomplikowaniem zasad większość sportów, jakie znamy (może z wyjątkiem krykieta). Mimo to w filmowej wersji przygód Pottera „kłidicz" wygląda całkiem sensownie, a przed wszystkim niezwykle emocjonująco. Jakby nie patrzeć - to ultra-szybka, bardzo dynamiczna dyscyplina, w której tylko dzięki czarodziejskim mocom gracze nadążają za błyskawicznie śmigającymi piłkami i niezwykłą zwrotnością magicznych mioteł. Przełożenie zasad i dynamiki tego sportu na grę komputerową było trudnym zadaniem i choć programiści z EA poradzili sobie z nim całkiem nieźle, jednak nie bezbłędnie.

Kłidiczuj w Hogwarth

Twórcy gry zdawali sobie widocznie sprawę z tego, że Quidditch to „zaplątana" dyscyplina, zabawę zaczyna więc rozbudowany samouczek o nazwie Hogwarts. Samouczek ten, rozgrywany oczywiście w słynnej szkole magów, składa się z sześciu lekcji i trzech stosunkowo prostych meczy z drużynami znanymi z książki (Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw, Huflepuff).

Ten pierwszy fragment gry, te pierwsze kilka meczy, będzie tym, co **najbardziej spodoba się fanom książki**. Tutaj obcujesz z postaciami znanymi z jej kart, wysłuchujesz ich porad i wskazówek – i podejrzewam, że jeśli znasz fragmenty „Komnaty Tajemnic" na pamięć, fajnie będzie ci zobaczyć, jak w komputerowym 3D wygląda Cho czy sam Harry.

Tryb World Cup nie oferuje już takich przeżyć – tutaj walczysz jednym z dziewięciu zespołów narodowych (USA, Wielka Brytania, Japonia, Francja, Niemcy, Australia, kraje nordyckie, Hiszpania i Bułgaria – ta ostatnia z Viktorem Krumem, mistrzem gry w Quidditcha, w składzie) i ani Harry'ego, ani innych książkowych ludzików już tu raczej nie ujrzysz. W sumie dość dziwny to pomysł, biorąc pod uwagę fakt, że po grę najszybciej i najchętniej sięgną właśnie fani książki... Ale na obronę programistów z EA trzeba powiedzieć, że przynajmniej postarali się w taki sposób wystylizować (wygląd, imiona, ubrania itd.) drużyny narodowe, by pasowały one do klimatu i atmosfery książek J.K. Rowling.

Fani nastoletniego czarodzieja otrzymują niezłą, ale odrobinę za wolną i nieco za łatwą komputerową wersję dziwacznej gry stworzonej w wyobraźni J.K. Rowling.

Kłidicz w akcji

Jak wygląda sam mecz? Inaczej niż np. w grach piłkarskich czy koszykarskich, w których sam zmieniasz zawodników, jakimi sterujesz w danym momencie. W Harry Potter: Quidditch World Cup kontrolujesz przede wszystkim **ścigających** - zawsze tego, który ma kafel lub też kryje zawodnika drużyny przeciwnej z kaflem. Podczas sterowania tym rodzajem zawodników spędzisz najwięcej czasu – podajesz między nimi kafel, próbujesz odebrać go przeciwnikom, rzucasz w stronę bramki lub unikasz tłuczka wystrzelonego przez drużynę przeciwną. Kiedy stracisz piłkę, musisz zdecydować, czy próbujesz odebrać ją ścigającymi, czy też sam uruchamiasz tłuczek. W tym drugim przypadku pałkarz wybija piłkę, a ty sterujesz nią (uwaga, bo jest szybka i narowista) i próbujesz trafić w ścigającego przeciwnika. To właściwie podstawy podczas całej rozgrywki. Podczas jej trwania

Samouczek świetnie wprowadza w tajniki gry.

Z miotłą na boisku...

u góry ekranu zmienia się wskaźnik znicza pokazujący, jak dobrze radzisz sobie na boisku. Jeśli wykonujesz combosy, wykorzystujesz specjalne triki, zrzucasz przeciwnika przy użyciu tłuczka, wskaźnik ten rośnie, zaczynając od godła twojej drużyny po jednej stronie, zbliżając się coraz bardziej do środka ekranu i przechodząc dalej w stronę godła drużyny przeciwnej. Kiedy wskaźniki znicza obu drużyn zetkną się, na boisko wypada **złoty znicz** - zapominasz o całym meczu i sterując szukającym, pędzisz za nim i próbujesz go złapać. Ponieważ to **strasznie** szybka piłeczka, musisz korzystać z dopalacza – to, ile go posiadasz, zależy od wartości wskaźnika znicza w momencie, w którym na boisku pojawił się znicz. Turbo możesz doładować, trzymając się złocistego śladu pozostawianego przez uciekający znicz. Mówiąc najprościej - oznacza to, że im lepiej grałeś, tym większe szanse masz na złapanie znicza, zdobycie 150 punktów i zakończenie meczu zwycięstwem. Poza tymi podstawami w grze występują jeszcze **triki specjalne** - pojedyncze (wykonywane przez jednego zawodnika) i zespołowe. Te pierwsze pozwalają np. na nieoczekiwane zdmuchnięcie przeciwnikowi kafla z ręki, do tego z jakimś efektownym fikołkiem czy inną akrobacją, te drugie zaś to po prostu efektowny sposób na strzelenie pewnego gola, którego nie da się zablokować. Te zespołowe triki specjalne nie wymagają zresztą szczególnego wysiłku ze strony gracza – wystarczy, że je aktywujesz i samoczynnie zaczyna odgrywać się animacja przedstawiająca jakąś efektowną bramę będącą zwieńczeniem doskonałej współpracy trzech ścigających danej drużyny. Animacja jest dla każdej drużyny inna, ale też dla każdej ta sama, co trochę denerwuje, szczególnie wtedy, kiedy to ty tracisz punkty.

Francuzi rozgrywają spotkania nad pięknymi ogrodami.

Publiczność żywo reaguje na wydarzenia na boisku...

I udało się – wygraliśmy Mistrzostwa Hogwarth.

Klidicz na zakończenie

Poza możliwością rozegrania meczu w ramach Pucharu Hogwart, Mistrzostw Świata i zwykłego spotkania towarzyskiego (także na dwóch graczy!!!) Harry Potter: Quidditch World Cup **nie daje ci dużo więcej możliwości**. Jedynym dodatkowym elementem dołożonym do gry jest zbieranie specjalnych magicznych kart, które zdobywasz za różne osiągnięcia (wygranie meczu, wygranie określoną różnicą bramek itd.), a których możesz użyć np. do odkrycia nowych trików specjalnych.

To właściwie wszystko, co Harry Potter: Quidditch World Cup oferuje, a mówiąc szczerze - nie jest to wiele, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że komputer nie stanowi większego wyzwania właściwie w żadnym momencie gry – nawet podczas rozgrywki o mistrzostwo.

Doświadczonym graczom, którzy dodatkowo nie są zapalonymi potteromaniakami, gra może się znudzić na dobre już po **kilkunastu godzinach**.

Pod względem prezentacji Harry Potter: Quidditch World Cup wykonany jest porządnie. Trójwymiarowe modele zawodników nie są może **przesadnie szczegółowe**, ale wyglądają wystarczająco dobrze, są ponadto zaprojektowane w taki sposób, że pasują do bajkowego, książkowego klimatu gry. W odbiorze gry pomaga także sam sposób przedstawiania meczu – z animacjami wejściowymi, animacjami w trakcie gry, **świetnym komentarzem** – widać, że EA wykorzystało doświadczenia, jakie zyskało w pracy nad produkcjami, takimi jak FIFA, NHL czy chociażby Madden.

Mimo wszystko jest to jednak **trochę za mało**, by przyciągnąć przed komputer tych graczy, u których nazwisko Potter nie wywołuje dreszczy podniecenia. Fani nastoletniego czarodzieja znajdą natomiast w Harry Potter: Quidditch World Cup niezłą, ale odrobinę za wolną i nieco za łatwą komputerową wersję dziwacznej gry stworzonej w wyobraźni J.K. Rowling. I raczej się na niej nie zawiodą.

Walka pod bramkami jest zazwyczaj bardzo zacięta...

QUIDDITCH – CO ZA KICZ?

Zasady gry Quidditch (wymawia się to „klidicz") nie są szczególnie proste, przynajmniej do czasu, kiedy zobaczysz tę grę w akcji (czyli w filmie albo w grze). Postarajmy się je jednak wytłumaczyć...

W każdej drużynie jest siedmiu graczy, którzy latają na magicznych miotłach nad boiskiem. Dzielą się oni na trzech ścigających (strzelają gole, walczą z innymi ścigającymi o kafla), jednego obrońcę (broni bramki, aby nie wpadł gol, czyli by kafel nie przeleciał przez bramkę), dwóch pałkarzy (odbijają tłuczki, czyli piłki, które przeszkadzają graczom podczas meczu) oraz jednego szukającego (to zawodnik, którego jedynym celem jest złapanie znicza).

W Quidditcha gra się trzema rodzajami piłek. Pierwsza z nich to kafel - duża i czerwona, o rozmiarze średniej piłki lekarskiej, to właśnie nią zdobywa się gole. Każdy gol zdobyty przez ścigających daje dziesięć punktów. Druga to tłuczek, a właściwie tłuczki, czyli dwie piłki, które utrudniają graczom grę, mogą być wykorzystane np. do zrzucenia zawodnika przeciwnej drużyny z miotły. Ostatni rodzaj piłki to znicz - najważniejsza piłka w całej grze. Ma złoty kolor, rozmiary piłeczki golfowej lub do ping-ponga, po bokach skrzydełka. Najszybsza piłka w całej grze, fruwająca samoczynnie w obrębie boiska – jej złapanie oznacza koniec meczu plus 150 punktów dla tej drużyny, która ją złapała, co często równa się z wygraniem meczu. W Quidditchu nie ma limitu czasu – gra zostaje zakończona zawsze po zdobyciu znicza.

Boisko do gry w Quidditcha jest duże i owalne. Na jego krawędziach znajdują się trzy bramki – słupy o różnej wysokości zakończone obręczą. To właśnie do nich ściągający strzelają gole kaflem.

7

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: EA
Dystrybutor: EA Polska

⊕ „meczowa" prezentacja
⊕ samouczek dobrze wprowadzający w zasady gry
⊕ grywalność na porządnym poziomie

⊖ ciut za wolno
⊖ trochę za łatwo
⊖ w sumie tylko dla fanów Pottera

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

http://harrypotter.ea.com/quidditch/usa/home.html

GATUNEK: FPS/SIM

H&D2

HIDDEN & DANGEROUS

Pepin Krootki

Zapytany o to, jak zarabiam pieniądze, odpowiadam najczęściej „strzelam do ludzi". Wprawia to rozmówców w niemałe zakłopotanie, bowiem nie wiedzą, czy robię sobie z nich jaja, czy też mówię śmiertelnie poważnie.

Ach mam już dziś na sumieniu (jest dopiero południe) kilkunastu Włochów, paru Japończyków i przynajmniej pięć tuzinów żołnierzy Wehrmahtu. Zestrzeliłem nadto dwa Messerschmidty, a dalsze trzy zniszczyłem na płycie lotniska, lecz z tym Tygrysem to chyba sobie nie poradzę przez szesnastą... Oj! Trzeba się przyłożyć do roboty!

Zostałem wybrańcem

Dwa tygodnie temu odebrałem zlecenie. Wybrano mnie, gdyż mam niezgorszy refleks, dobrze strzelam, potrafię godzinami czołgać się pod ogniem karabinów maszynowych, do upadłego, nie przejmując się, że jedna kulka może pokrzyżować efekt wielu minut gry oraz lubię grać w Op. Flashpoint. Plan zakładał operacje w Normandii, Czechach, Norwegii, Afryce Północnej, Birmie, a nawet Arktyce... Szczegółowy raport ma trafić na biurko przełożonego w poniedziałek. Mam nadzieję, że tym razem nie będzie przecieku i nie wydrukują go w prasie... Gdybym tylko mógł dorwać tego kreta!

Hidden & Dangerous 2 nie jest grą przełomową ani doskonałą, ale dawno nie grałem w nic równie dobrego. Znajdziemy tu najlepsze rozwiązania z wielu produkcji.

Skierowałem kroki do magazynu, by wydali mi broń. Trwało to strasznie długo, bo w kolejce czekało jeszcze **trzech frajerów**, a kwatermistrz nie rozumiał, co to znaczy „przydziel wszystkim". Miałem zatem trochę czasu na rozejrzenie się po półkach. Były tam pistolety maszynowe Sten (w tym wersja z tłumikiem, lecz nigdy nie zdarzyło się, by dostępne były więcej niż dwie sztuki) karabiny Springfield i Enfield (również w wersji z celownikiem optycznym) oraz amerykański Garand, Thompsony i tym podobny złom. Oprócz tego rkmy, bazooki, granaty, noże, ładunki wybuchowe, lornetki, nożyce do cięcia drutów kolczastych etc. Jeśli zapowiada się dłuższa wycieczka, można zabrać ze sobą **plecak** na dodatkowe wyposażenie.

Solo czy w czterech?

Jest noc, lekko prószy śnieg. Ufortyfikowana tajna baza wojskowa gdzieś w Norwegii. Wewnątrz garnizon Wehrmachtu, na wieżach strażnicy z MG-42. Cicho jak makiem zasiał. Z oddali dobiega ujadanie psów. Nagle rozlega się huk wystrzału, po chwili dołączają doń następne. Naszych jest czterech, więc teoretycznie mają zdecydowaną przewagę. Niemcy są bez szans. Po chwili jest już po wszystkim.

Akcja czy myślenie?

W H&D2 możemy grać jak w **typową strzelaninę FPP**, wydając pozostałym komandosom proste komendy (podążaj za mną, naprzód, kryj się, przeszukaj zwłoki itp.) albo w **trybie dowodzenia**, w którym obserwujemy całą akcję z zewnątrz. (Można też, jeśli nie lubisz tłoku, działać w pojedynkę.) W tym drugim przypadku możemy włączyć pauzę i spokojnie zaplanować całą operację albo dowodzić w **czasie rzeczywistym** i obserwować pole walki z dowolnej perspektywy. Zabawa przekształca się wtedy w grę taktyczną z rodzaju Shadow Company. Najważniejsze jednak, że w przeciwieństwie do R6 **istnieje możliwość zmiany planu** ad hoc w czasie walki i elastycznego dostosowywania go do zmieniającej się sytuacji.

Tak, to nie wygląda na menu zręcznościówki...

Nie myśleć, słuchać rozkazów?

Podobnie jak w Raven Shield, można wskazać na drzwi, a następnie rozkazać reszcie oddziału wtargnąć do pomieszczenia i zrobić - z kim trzeba - porządek. Niestety w tym momencie nasi podkomendni **zawodzą**, bowiem nie ruszają się tak szybko i fachowo jak ich koledzy od Toma Clancy'ego. W ogóle dziewięćdziesiąt procent zarzutów, jakie mam do tej gry, sprowadza się właśnie do **sztucznego pomyślunku protegowanych**. Na otwartej przestrzeni wszystko idzie jak najlepiej, ale kiedy tylko wprowadzimy towarzystwo do zabudowań, zacznie się ono rozłazić po izbach i wałęsać gdzie popadnie, włażąc na przyczajonych tu i ówdzie hitlerowców. Nasi chłopcy mają też inklinacje do wzajemnego wpadania na siebie oraz wyjątkowo perfidnego zagradzania sobie wzajemnie drogi w wąskich przejściach. Szczególnie na tę ostatnią bolączkę nie można wiele poradzić. Trzeba im jednak oddać honor za

Hidden & Dangerous 2

Bardziej dla fanów Op. Flashpoint niż MoH

Donnerwetter! Oni tu są! Czuję drgania Mocy...

... choć postrzelać też się da - i to sporo.

TOP SECRET

Dangerous Indiana?

W jednej z misji obsługujemy stanowiska strzelców pokładowych w bombowcu, uciekającym przed pościgiem nieprzyjacielskich myśliwców. Klimat jakby żywcem przeniesiony z filmu Spielberga „Indiana Jones i ostatnia krucjata".

stalowe nerwy. Jak jest rozkaz „nie strzelać", rzeczywiście nie strzelają - nawet gdy jakiś zbir pakuje im w plecy magazynek za magazynkiem.

Kiedy już przejdziemy do porządku dziennego na tym, że nasi - mimo iż bardzo się starają, nijak nie potrafią ubezpieczać niesprawdzonych przejść i drzwi, nic już nie popsuje nam rozrywki - oczywiście o ile można to nazwać „rozrywką". Ginie się **bardzo szybko**, nie tak szybko jak w R6, ale wystarczająco szybko, by poczuć kropelki zimnego potu na czole podczas penetrowania nieprzyjacielskich instalacji. Moim zdaniem, H&D2 wprowadza w tej dziedzinie **złoty środek** pomiędzy niepozwalającym na najmniejszy błąd R6 oraz np. Call of Duty, w którym chwilami czujemy się tak, jakbyśmy uczestniczyli w przedstawieniu, czy grali w paintbala, a nie zaś byli na prawdziwej wojnie.

HD2 > CoD

W przeciwieństwie do ostatniego z wymienionych tytułów, tutaj Niemcy nie celują we framugę, tylko w gracza. Kiedy, nie daj Boże, wpadniemy jeszcze na czołg, to umarł w butach - bez wczytywania stanu gry się nie obejdzie. W takim przypadku są dwa wyjścia. Jeśli jeden z naszych ma bazookę lub innego panzerfausta, możemy próbować coś wskórać tym sprzętem. Na Tygrysie zrobi on jednakowoż takie wrażenie jak ukąszenie komara. Co gorsza, załoga czołgu nie jest w ciemię bita i raczej nie zdołamy przyłożyć drugi raz z tego samego miejsca. O wiele lepszym wyjściem wydaje się zabranie na misję prymitywnych ładunków wybuchowych, które zajmują w plecaku niewiele miejsca. Potem można próbować zajść czołg od tyłu i przyczepić ładunek do pancerza. Trudne to zadanie, bowiem konserwom towarzyszy zazwyczaj osłaniająca je piechota.

Hop do czołgu, miły bracie!

Kiedy z kolei nam się trafi czołg - hulaj dusza. Obsadzamy maszynę swoimi ludźmi, **zupełnie jak w symulatorze** (każdy z komandosów obsługuje osobne stanowisko) - od tej pory życie staje się prostsze (zastanawia tylko, że czołgu nie można obrócić w miejscu - będzie materiał na „łatkę"). Pojazdów, którymi można sobie pohasać, jest zresztą o wiele więcej. Dżipy, ciężarówki, pojazdy półgąsienicowe i miniaturowe łodzie podwodne są dowodem, że twórcy gry się tutaj solidnie napracowali.

Jest realnie...?

Nie inaczej wygląda sprawa broni ręcznej. Miłośnicy takowej spędzą pewnie godziny, upajając się różnymi niuansami jej działania, laik zaś od razu wyczuje różnicę w celności pomiędzy Garandem i japońskim karabinem Arisaka. **Solidnie odwzorowana balistyka** uwzględnia rykoszety. Godne uznania są także wnętrza. Pozostawione w pośpiechu w okrętowej kajucie szachy nie są może majstersztykiem trójwymiarowego modelowania, lecz dzięki nim mamy wrażenie, że poruszamy się w tętniącym życiem środowisku, a nie opuszczonych lochach. Jeżeli ktoś dogłębniej interesuje się II wojną, z pewnością rozpozna porozwieszane na ścianach oryginalne niemieckie plakaty propagandowe z tamtego okresu. A czy ktoś zwrócił uwagę, że możemy płynnie regulować tempo w jakim porusza się nasz człowiek?

No, prawie realnie

Interakcja z otoczeniem wzbudza **mieszane uczucia**. Na samym początku przeprowadziłem „test żarówki" i byłem **niemile zawiedziony**. Nie dość, że jest ona wyjątkowo kanciasta i tandetnie wykonana, za nic w świecie nie można jej stłuc. W grze istnieje wprawdzie masa sumiennie opracowanych elementów otoczenia, lecz cóż z tego, skoro w jednej chwili całą zabawę może popsuć namiot, o ścianach zdolnych zatrzymać **rozpędzony czołg**. Generalnie liczba buraków, choć niewielka, nijak nie licuje z długotrwałym czasem przygotowywania drugiej części H&D. A szkoda, bo najnowszemu dziełu Illusion Softworks pod tym względem niewiele do doskonałości brakuje.

Gra systematycznie **zaskakuje gracza**, zmuszając go do gorączkowego szukania wyjścia z niespodziewanych okoliczności. Podczas misji na biegunie północnym jeden nierozważny krok lub wystrzał mogą sprawić, że ogromna połać lodu tuż pod naszymi stopami ukruszy się i wpadnie do oceanu. Gdzie indziej wroga o naszej obecności zaalarmuje... stadko spłoszonych gołębi, które poderwie się do lotu, wyczuwszy naszą obecność. My za to możemy dostrzec zamaskowanych Niemców i obserwować kłębki pary, które unoszą się sponad pozornie niewinnych pagórków śniegu - a to Jerry w kamuflażu się przyczaił. Takie smaczki **muszą** robić wrażenie na graczu, wiem to po sobie. (A propos – trick z ptakami działa zresztą w obie strony, zatem warto obserwować korony drzew.)

Ale za to ładnie jest... w sumie

Grafika H&D2 jest **bardzo ładna**, ale nie ze względu na nowatorskie efekty techniczne. Po prawdzie, niewiele ich tutaj znajdziemy. Widać, że prace nad grą rozpoczęto dość dawno i niektóre elementy (np. woda)

TOP SECRET

Mała rada

Warto poszperać przy ciałach ustrzelonych Niemców. Ich pukawki - Karabiner 98K. są niezrównanie celną bronią. Trzeba ją wprawdzie przeładowywać po każdym strzale, lecz mierząc z przyłożenia można jedną kulą położyć trupem nawet bardzo oddalonych przeciwników.

pasują raczej do dawniejszej generacji gier. W oczy kłuje szczególnie **kiepska jakość niektórych tekstur.** Sytuację znów ratuje ogólne wrażenie. Stacje kolejowe, wioski, zrujnowanie ulice miast - wszystkie one wyglądają, jakby były wyjęte wprost z rzeczywistości, a nie ulęgły się gdzieś w fantazji programistów. Kiedy spoglądamy na wybrukowaną uliczkę czeskiego miasteczka gdzieś w Sudetach, obserwujemy trawę falującą na okolicznych wzgórzach oraz spadające z drzew liście i ptactwo siedzące na drutach linii wysokiego napięcia, słyszymy cykanie świerszczy, faktycznie się tam przenosimy, zupełnie zapominając o całym bożym świecie. Niebywałe - jest grudzień, a ja poczułem się, jakbym był na letnich wakacjach! Niewiele gier potrafi zbudować tak **realne złudzenie.**

Warto też wspomnieć o klimatycznych filmach, które choć nie są może arcydziełami, jeśli idzie o grafikę i animację, rekompensują to fabułą i klimatem. Wystarczy zresztą obejrzeć intro i pierwszą cut-scenkę (z samolotem zwiadowczym, a dokładniej z końcową rozmową niemieckich pilotów), by poczuć się jak w kinie - i to na naprawdę dobrym filmie.

Długo, dłużej, najdłużej...

Rzadko się ostatnio zdarza, by gra starczała na długo. Ten fundamentalny zarzut można postawić większości wydawanych ostatnio hitów. Kiedyś na przejście takiego Wolfensteina 3D, poświęcało się tygodnie i miesiące wytężonego grania (a przecież ta gra mieściła się na dwóch dyskietkach!). Medal of Honor skończyłem zaś w trzy dni (Commandos 3 zajął mi dzień dłużej), CoD w półtora. Czy kilkanaście godzin świetnej - nie zaprzeczam - zabawy są jednak warte wydanej na grę stówy lub półtorej?

Na tym polu H&D2 **prezentuje się okazale.** Sześć kampanii, często w diametralnie różnych lokalizacjach, z łącznie dwudziestoma trzema misjami to całkiem sporo. Tym bardziej że w przeciwieństwie do takiego np. Call of Duty czy MoH dzieło czeskich programistów można z przyjemnością przechodzić **wiele razy,** chociażby jako wspomniany samotny wilk lub w trybie Carnage, w którym cele misji zostały dodatkowo wyśrubowane.

W świecie szeeerokim...

Każde zadanie to nowa przygoda. Dowództwo bezlitośnie pędzi naszych komandosów po świecie w tę i z powrotem. W jednej chwili przywdziewają oni akwalung, pływając w lodowatych norweskich fiordach, by po chwili gryźć spalony słońcem piach pustyni. Przeciwnikiem są Niemcy, Włosi, parę misji dalej Japończycy, w końcu znowu Niemcy.

A z każdym wojskiem walczy się inaczej. Pilnujący lotniska makaroniarze (czyt. albo grający w karty, albo głośno chrapiący przy karabinach maszynowych) raczej nie zalezą nam za skórę, czego nie można powiedzieć o zdyscyplinowanych i wyszkolonych oddziałach SS. Nic jednak nie przebije **fanatyzmu skośnookich** - zmagania w Birmie to prawdziwa droga przez piekło.

Jedna z misji, w której wraz z regularnymi oddziałami szturmujemy frontalnie ufortyfikowane wzgórze, zdaje się wyjęta żywcem z filmowej „Cienkiej czerwonej linii". Przez cały czas walczymy albo w skutecznie ograniczającej widoczność wysokiej trawie, w której przeciwnika można dostrzec dopiero wtedy, gdy jego bagnet rozcina nam koszulę na piersi, albo w krajobrazie księżycowym, w którym jedyną osłonę dają leje po pociskach artyleryjskich. Japońce atakują nas ze wszystkich stron z furią i samurajską pogardą śmierci, do przemieszczania się wykorzystując sieć podziemnych tuneli. Kiedy do nich wejdziemy, może się okazać, że czeka tam na nas samobójca z granatem bez zawleczki w dłoni. Całości dopełnia krystalicznie czysty, przeszywający do głębi dźwięk oraz **symfoniczna muzyka** w wykonaniu Studio Orchestra Brno. Niam, niam...

Na ramię broń!

Hidden & Dangerous 2 **nie jest grą przełomową** ani doskonałą, ale dawno nie grałem w nic **równie dobrego.** Znajdziemy tu najlepsze rozwiązania z wielu produkcji. Długo się wahałem, czy nie wystawić jej dziewiątki. Gdyby decydowała o tym wyłącznie grywalność, z pewnością postawiłbym taką właśnie ocenę.

8+

WYMAGANIA
Win 98se/2000/ME/XP
Procesor Pill 1GHz
RAM 128 MB
Akzelerator 32 MB

Producent Illusion Softworks
Dystrybutor Cenega

- ⊕ starcza na długo
- ⊕ klimat
- ⊕ grafika
- ⊕ grywalność
- ⊖ AI naszych komandosów
- ⊖ kilka mało znaczących baboli
- ⊖ miejscami grafika ciut odstaje od teraźniejszości

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 9

hidden-and-dangerous.com

Hidden & Dangerous 2

Bardziej dla fanów Op. Flashpoint niż MoH

Ghost

Zbombardować czy ostrzelać - oto jest pytanie. Tylko podczas grania w Ballerburg odpowiesz sobie na nie.

BALLERBURG

W czasach dawnych giercyja sobie jedna bywała. A były w niej dwie harmaty wielgaśne, co do się ogniem djabelskim prażyły. A palba tam trudna była, bo i góry stały i wicher zawiewał. Adwersarze kiedy harmaty stawiali, okrutnie nimi kręcić musieli, co by wraże stanowisko kułami posmażyć. I wiela radości owa giercyja sprawiała maluczkim.

Takoż niedawno ichmościowie z Ascaronu koncept taki powzięli, by tę giercyję podrychtować, nowinkami obstalować i w nowe szaty graficzne ubrać. Takoż więc uczynili i gawiedzi sprzedawać poczęli na wiktoryję licząc. Tedy giercyja ta do rąk mych trafiła.

Łacno po instalacyi się przekonałem, że giercyja owa **miodnie wygląda**. Nie zwlekałem i do treningu się zabrałem. Mnogość **katapult, harmat i broni wszelakiej** poznać musiałem. Wśród broni zamorskiej dziwo latające **zeppelinem** zwane było, jakoweś **rakiety i katiusze diabelskie**, sarmackim gustom obce. Ale co tam miano – ważne, że potężne bronie to były. A walcząc i o ciemne pospólstwo zadbać należało. Takoż **geniusza** i **maga** nie zaniedbywać, bo pożyteczne wynalazki i czary dla włości moich czynili.

Jako żywo trening przeszedłem - kampanię dla leśnej królowej począć należało. Po trzech potyczkach koncept powziąłem, że giercyja ta na **dwa świtania jeno pomyślana** i animusz mój upadł znacznie. Adwersarze moi w ataku lepiej obyci, łoili mi skórę, aż furczeć zaczęło. A że dawanie pardonu im obce, tako następne potyczki musiałem od początku powtarzać i z dużemi kłopotami kampaniję ukończyłem.

Natenczas inna władczyni z moich usług skorzystać zachciała, a że ładne szelmutki w tych zamorskich krainach, długo się prosić nie dałem. Takowoż te kampanije coraz cięższe mi były. Łacno też przyuważyć się dało, że każda władczyni ma **broń specyjalną**, tylko dla niej rychtowaną - więc dla odpoczęcia scenariusze rozgrywać począłem. Tam pohulać i doszkolić się dało, a że parametryjami różnemi sterować tu można, łacno nudy nie zaznałem.

Geniusz i mag na dworze naszym ogromnie są potrzebni, choć i inne profesyje poważać należy. Takowoż geniusz nam oręż nowy obmyśla i nad obroną duma. Zaś koncepty jego siłę i celność naszą powiększają, mury podnoszą i tarcze nowe sprawują. Mag natomiast swemi czarami pożytecznemi pomaga nam, a wrogom rezonu ujmuje. Czy to deszczem pożary ugasi, czy też magiczną tarczę ku obronie przysposobi lub wrażym siłom widok burzą piaskową popsowa. A i kmiotki są w naszem grodzie potrzebne, co by daniną skarbiec władczyni zasilać. A złoto to w każdem grodzie **skarb najważniejszy**. Bez złota nie masz strzelania - geniusz, mag i inni parobcy robić nie chcą i szkód poniesionych nie masz za co znosić.

W giercyji owej szaty graficzne **nie z najprzedniejszych płócień utkane**, takowoż na potrzeby walki wystarczają. Magicznem okiem nasze włości wokoło doglądać możemy, takoż na zamek przeciwnika przy palbie pozierać. Eksplozyje i dymy widać tak sobie, ale aury przemienienia, zmierzchy i świtania **całkiem udatnie** tutaj pokazano.

Mowa i dźwięki wszelakie też udatnie tu sprawiono, choć w tych zamorskich krainach językiem dziwacznem gadają - mag mój znajomy (mistrz Twardowski, może go znacie?) tak uczynił, że zrozumiałemi dla mnie one były dzięki pergaminom naszą polską mową spisanemi.

Summa summarum giercyja owa ma pewne zalety. Koncept cacany z dodatkami wieloma, z pergaminami naszemi, humorem niemałym i broniami różnemi. Ale i łyżki dziegciu tu nie zabrakło, a co tam łyżki (w końcu łyżka nie istnieje) - całej baryłki. A to brak pergaminów na zapisy giercyji podczas kampanii, a to przeciwnicy podczas niej okrutnie wymagający i trochę zbyt znoszona szata (graficzna), w końcu nuda dopadająca nas przy długiem giercowaniu. Krótko rzekąc, **koncept dobry, jeno wykonanie nie całkiem.**

Konkrety

Gra jest **klonem Scorched Earth** osadzonym w umownie potraktowanych realiach średniowiecznych. Oferuje: **3 misje treningowe, 4 kampanie po 8 misji**

Modyfikowane scenariusze w **4 trybach**: akcja, szybka gra, taktyka, strategia

Broń: **katapulty, balisty, działa, rakiety, sterowiec**

Dodatki: rozwój techniczny, rozwój magiczny, budowanie struktur pomocniczych, możliwość zaprojektowania własnego scenariusza, **multiplayer**, medale za osiągnięcia

Pomysł stary, ale jary - szkoda, że realizacja taka sobie.

5

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: PII 350 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: tak

Producent: Ascaron
Dystrybutor: LEM

- ⊕ fajny pomysł
- ⊕ zmiany pogody i pory dnia
- ⊕ humor
- ⊕ scenariusze
- ⊖ wysoki poziom trudności w kampaniach
- ⊖ brak save'a podczas misji
- ⊖ taka sobie grafika

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 5
AUDIO 5

www.ascaron.com/d/ballerburg

GATUNEK: HACK'N'SLASH

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

Ghost

Pewien młody hobbit dowiaduje się, że w celu ocalenia świata musi wrzucić pewien pierścień do pewnej dziury. Dziura jest cholernie daleko, więc idzie do niej przez trzy tomy, ale w końcu mu się udaje. To najkrótsze streszczenie „Władcy Pierścieni", jakie widziałem.

Gra, którą otrzymałem, zajmuje się trzecią częścią tej podróży. A konkretniej zaczyna się od przybycia Gandalfa z odsieczą do Helmowego Jaru. I od razu muszę pochwalić twórców gry za **świetnie zrealizowane wejście**. Gra zaczyna się od fragmentów filmu przedstawiających bitwę w Helmowym Jarze. Świetna scena ataku konnicy, czarodziej wskakujący na koniu w sam środek walki, krótkie rozjaśnienie i... już sterujemy postacią Gandalfa. To przejście było tak płynne, że aż mnie zaskoczyło. Żadnego ekranu z menu, jakichś misji treningowych. Na „dzień dobry" rzucani jesteśmy w wir walki. Nie ukrywam, spodobało mi się to. Po zakończeniu pierwszej walki, a w zasadzie bitwy, mamy chwilkę wytchnienia.

Kim?

W grze sterujemy postaciami z „Drużyny Pierścienia" - bardzo szczegółowo wykonane rzeczywiście przypominają aktorów odgrywających role poszczególnych bohaterów w trylogii Petera Jacksona. Bardzo ładnie animowane, ze sporą ilością detali. Każda z postaci używa jakiejś **broni białej oraz miotającej**. W przypadku walki na krótkie dystanse - oprócz różnego typu ciosów - skuteczne są com-

LoTR: TRotK

Hack and slash, ze sporą liczbą wrogów, ciekawymi i efektownymi kombinacjami ciosów, niezłymi lokalizacjami, dobrze opracowanymi efektami, pewną dozą elementów zręcznościowych i odrobiną myślenia.

bosy. Walka z dystansu jest też dosyć skuteczna, zwłaszcza jeśli nasze pociski są wzmocnione za pomocą jakichś zdolności czy czarów. Niestety liczba strzałów czy rzutów, jakie możemy wykonać, jest ograniczona.

Czym?

Każda z postaci ma własną broń. Niektóre są podobne do siebie jak używane przez hobbitów krótkie miecze czy łuki stosowane przez ludzi i elfy. Ale jest też pewne zróżnicowanie. Gandalf walczący za pomocą miecza w jednej ręce i magicznej laski w drugiej jest naprawdę **silną** postacią. W bezpośrednich potyczkach radzi sobie wręcz znakomicie. Gimli, jak to krasnolud, używa topora, ludzie długiego miecza, a Legolas dwóch krótkich lekkich mieczy, którymi uderza z dużą szybkością. W walce na odległość Gandalf rzuca czarami, Gimli toporkami, hobbity sztyletami, ludzie i elfy strzelają z łuków.

Zdolności specjalne

A ze względu na to, że nasi bohaterowie nie są jakąś przypadkową zbieraniną, posiadają **specjalne zdolności**. Hobbici stają się niewidzialni, Aragorn, Legolas i Gimli wzbudzają u siebie pewnego rodzaju gorączkę walki, a Gandalf tworzy wokół siebie magiczną tarczę. Dzięki tym zdolnościom postacie z gry ułatwiają sobie życie. Niewidzialny hobbit może się przekradać między hordami wrogów, likwidując po cichu tych, którzy się zbytnio zbliżą. Dzięki gorączce walki człowiek, elf i krasnolud mają silniejsze ciosy. Magiczna tarcza czarodzieja potrafi poprzez samo dotknięcie niszczyć przeciwników. Niestety te zdolności mają ograniczenia. Działają tylko przez pewien czas i po ich użyciu trzeba zregenerować tę specjalną siłę, aby móc ich ponownie użyć.

Walka

Podstawową cechą walki w grze jest to, że wygląda ona **niesamowicie efektownie**. Siła uderzenia odsuwa wrogów czy też wyrzuca ich w powietrze, a w dużej grupie rozrzuca ich jak kręgle. Zranionych czy też oszołomionych wrogów można dobić efektownym uderzeniem. Silne ciosy naszych bohaterów potrafią rozbijać tarcze wrogów albo niszczyć części ich pancerza. Niestety gra ma pewną wadę. Otóż, podczas walk na skraju różnych przepaści czy urwisk w zasadzie **nie daje się** przeciwników po prostu z nich zrzucić. Sami też nie spadniemy. Jest co prawda od tego wyjątek, ale nie opiszę go, gdyż zepsułbym zabawę graczom.

Rozwój postaci

Dzięki walce uzyskujemy w grze **punkty doświadczenia**. Są one bardzo ważne. Po uzyskaniu ich odpowiedniej ilości postać prowadzona przez gracza awansuje na kolejny poziom możliwości. Taki awans odblokowuje **opcję nabycia dodatkowych zdolności**, combosów czy też ulepszenie tych, jakie już posiadamy. Jednocześnie to właśnie punktami doświadczenia płacimy za nowe możliwości naszego bohatera.

Misje

Nie da się ukryć, że większość czasu w tej grze **przeznaczamy na walkę**. Jednak każda z misji ma jakiś cel czy nawet cele. Frodo i Sam podróżują w towarzystwie Golluma w stronę Góry Przeznaczenia. Aragorn, Legolas oraz Gimli muszą uzyskać pomoc Króla Zmarłych i skompletować armię do walki z wojskami Saurona i Sarumana. Gandalf najpierw musi dotrzeć do Isengardu, a później wspomaga obrońców podczas bitwy pod murami Minas Tirith. Później połączywszy siły z człowiekiem, krasnoludem i elfem, poprowadzi armię do bitwy pod Czarną Bramą, co ma odciągnąć uwagę Saurona od dwóch małych hobbitów. Na ogół misję musimy zakończyć wykonaniem jakiejś czynności, ew. pokonaniem bossa albo też kombinacją tych dwóch zadań.

Utrudnienia

Aby nie było za łatwo, w wielu miejscach **nie da się** po prostu siec mieczem na prawo i lewo. Do tego w niektórych momentach jesteśmy też limitowani czasowo (lub ilościowo). Pojawiają się wtedy na ekranie stosowne oznaczenia. Innym utrudnieniem **jest niemożność wykonania zapisu stanu gry w dowolnym momencie**. Przy większych lokacjach pojawiają się co prawda

punkty kontrolne, jednak jeśli wyjdziemy z misji do menu głównego, musimy ją zaczynać od samego początku. Innym ograniczeniem jest fakt, że nasza postać... nie podskakuje. O ile jest w stanie wejść na jakąś pochyłość czy schody, wskoczenie choćby na jeden stopień jest niemożliwością. Ja rozumiem, że taki Frodo Sauronowi nie podskoczy – no, ale Gandalf już mógłby. Spróbować. :)

Lokacje

Są ładne. Twórcy **bardzo** starali się, aby zarówno kolorystycznie oraz wystrojem były zbliżone do tego, co ujrzymy w filmie. Mimo że czasem nie są zbyt rozległe, jednak w całkiem sprytny sposób ukryte są ograniczenia plansz. (Choć czasem zdarzy się, że trafimy na niewidzialną ścianę.) Jednocześnie twórcy starali się, by na planszach, zwłaszcza tych na otwartej przestrzeni, cały czas coś się działo. I udało im się to znakomicie. Tło w tej grze niezmiernie rzadko bywa statyczne. A to atakująca

Czy wiesz, że?

W grze nie brakuje dodatkowego materiału filmowego. Dzięki temu, że został w całości spolszczony, jest cennym uzupełnieniem informacji o grze, trochę o filmie, aktorach oraz grafice. Dodatkowe materiały to filmiki o następujących tytułach:
- gry hobbitów
- pomysł gry
- koncepcja grafiki filmowej
- klatki z filmu

Oraz seria krótkich wywiadów z większością pierwszoplanowych aktorów.
Na koniec informacje o tajnych kodach do gry i dwie specjalne misje.

Maniakom Tolkiena polecamy stronę http://www.jadro.cz/tengwar/ - będą mogli ściągnąć stamtąd program, który tłumaczy teksty napisane po polsku na język elfów, a na dodatek umożliwia wydrukowanie tychże tradycyjnym elfim alfabetem!

armia, spacerujące duchy, szalejące pożary, latające Nazgule i wiele innych elementów tworzy wrażenie, że lokacja tętni życiem.

Rozgrywka wieloosobowa

No cóż. Mogę o niej napisać tylko tyle, że istnieje. Wersja, którą dostaliśmy do testowania, miała tę opcję **zablokowaną** :(, w związku z czym nie mogę nic o niej powiedzieć. A szkoda, gdyż interesował mnie tryb kooperacji. Cóż, poczekamy na oficjalną premierę...

Ukryte dodatki

W miarę przechodzenia gry mamy dostęp do **dodatkowych materiałów** dotyczących zarówno samego filmu, jak i gry. Później - na wyższych poziomach trudności, uzyskamy dostęp do dodatkowych postaci, którymi będziemy mogli sterować, oraz do ukrytych misji. Będziemy mogli też ponownie przejść grę, ale już innymi bohaterami.

Grafika i muzyka

Grafika jest dosyć szczegółowa. Takie było moje pierwsze wrażenie. Zwłaszcza że nie ma zbyt dużo statycznych plansz imitujących tło. Ładna animacja postaci i wszystkich jej ruchów, kolorystyka trochę szaro-bura, ale dzięki temu podobna do wielu ujęć z filmu. Ładnie animowane ogień, mgła, dym, woda i efekty magiczne. Ogólnie grafika sprawia **pozytywne wrażenie.**

Muzyka jest taka jak w filmie. Partie symfoniczne, zagrzewające do walki i podkreślające dramatyzm sytuacji. Podobnie jak w filmie, dzięki bardzo dobremu zgraniu jej z tym, co się dzieje na ekranie, znakomicie tworzy odpowiedni nastrój. Kiedy już skończymy grę, warto ją przejść jeszcze raz, choćby właśnie po to, by dokładniej wsłuchać się we **wspaniałe utwory** towarzyszące każdej planszy.

Dźwięki

THX. Te trzy litery powinny wyjaśniać wiele. Oczywiście nie każdy ma w komputerze odpowiedni zestaw głośników, by mógł w pełni docenić zastosowanie w grze tego systemu, ale nawet na zwykłych głośniczkach stereo czy na słuchawkach można usłyszeć potęgę tej strony gry. Głosy i dźwięki są po prostu **znakomite.**

Praca kamery

Kolejna rzecz, która mnie **urzekła** - przynajmniej do czasu. Kamera w grze pracuje na sztywno. (Nie mamy możliwości sterowania nią.) Ale to nie przeszkadza, gdyż twórcy tak dobrali jej ruch, że odnosi się wrażenia, jakby była to kamera filmowa pracująca na długich przepięknych ujęciach. Niestety jej praca nie jest wolna od błędów. Były chwile, gdy nagła zmiana punktu widzenia kamery wręcz **dezorientowała.** Zdarzało się też, że traciłem postać z oczu lub zasłaniał ją jakiś przedmiot. W dwóch miejscach praca kamery okazała się wręcz **fatalna.** Pierwsze to spotkanie z Szelobą. Kamera tak skakała po jakichś dziwnych miejscach, że prawie nie widziałem, z kim walczę, co spowodowało duże problemy z przejściem tej planszy. Drugim miejscem były podziemia - gdy drużyna uciekała przed gniewem Króla Zmarłych i spadającymi skałami. Kamera w jednym miejscu tak zmieniała punkt widzenia, że **nie widziałem** prowadzonej postaci. W

efekcie mój bohater ginął zasypany skalnym gruzem. Gdzieś tak po trzydziestym razie wkurzyłem się i zdecydowałem, że odejmę grze za to **cały punkt.**

Klimat

Jedna z mocniejszych stron tej gry to sposób, w jaki przepleciono fragmenty filmu z misjami, co powoduje, że gra wydaje się jedną **wielką epicką opowieścią.** Gra, podobnie jak EtM, rozszerza i uzupełnia wątki fabularne filmu. Głosy aktorów, dosyć wierne odwzorowanie postaci i miejsc, wspaniała muzyka, filmowy sposób pracy kamery to elementy bardzo pozytywnie wpływające na jej klimat.

LoTR: TRotK

Polonizacja

Jest OK. Dużym plusem jest spolszczenie wszystkich **materiałów dodatkowych**, jakie się w grze pojawiają. Wszystkie menu są w języku polskim, natomiast podczas gry - w animacjach, fragmentach filmowych i w materiałach dodatkowych - dołożono polskie napisy.

Podsumowanie

Znakomicie zrealizowana gra. Bardzo „filmowa" i klimatyczna. Dzięki efektownej grafice, ciekawej pracy kamery, muzyce, wstawkom filmowym to obowiązkowa pozycja dla tych wszystkich, którym spodobała się ekranowa wersja „Władcy Pierścieni". Choć i inni nie będą zawiedzeni. To dobry hack and slash, ze sporą ilością wrogów, ciekawymi i efektownymi kombinacjami ciosów, niezłymi lokalizacjami, dobrze opracowanymi efektami, pewną dozą elementów zręcznościowych i odrobiną myślenia. W zasadzie skłonny byłem mu dać nawet 9. Niestety, jak wspomniałem, praca kamery w dwóch lokacjach i wywołana tym potrzeba wielokrotnego powtarzania planszy spowodowała moją silną frustrację i odjęcie punktu. Ale i tak polecam.

8+

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akzelerator: tak

Producent: Electronic Art
Dystrybutor: EA Polska

- ⊕ klimat
- ⊕ grafika
- ⊕ muzyka, dźwięk (THX)
- ⊕ polonizacja
- ⊕ dodatkowe materiały

- ⊖ czasem praca kamery
- ⊖ nie ma save'ów w czasie misji
- ⊖ liniowość rozgrywki

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 9
AUDIO 9

www.eagames.com

Władca Pierścieni: Powrót Króla

1 stycznia 2004 roku na ekranach polskich kin zagości trzecia część Władcy Pierścieni. Oficjalna premiera odbyła się 2 grudnia w Wellington, stolicy Nowej Zelandii. Ściągnęło na nią ponad 100 tysięcy fanów z całego świata. W chwili, gdy piszę te słowa, producenci filmu starają się uzyskać dla niego 15 nominacji do Oscara. Trzecia część jest **najdłuższa** spośród kinowych wersji trylogii i będzie trwać 3 i pół godziny. Jedną z ciekawszych i bardziej widowiskowych scen wydaje się bitwa na polach Pelennoru, która trwa prawie godzinę. **Brak natomiast zamknięcia historii Sarumana.** Po prostu wycięto ten wątek z filmu! Sceny z udziałem Christophera Lee mają się pojawić na DVD z rozszerzoną wersją filmu. Natomiast podobno Szeloba jest tak dobrze zrobiona, że nawet osoby nie bojące się pająków, odczują dreszczyk grozy. Zapraszamy do kin!

© Courtesy of New Line Productions / ©2003 New Line Productions. © Warner Bros. All Rights Reserved.

Bez dwóch zdań - Cole Sullivan to twardy gość. Równie skuteczny, co grupa marines, a podczas pracy robi o wiele mniej hałasu. Jednym słowem, człowiek od brudnej i wyjątkowo delikatnej roboty. Taaa... Twardziel, jak się patrzy.

GATUNEK: TPP

GORKY ZERO

FABRYKA NIEWOLNIKÓW

Eugeniusz Siekiera

Zastanawiałem się, jak rozpocząć tę recenzję. Zdecydowałem, że zacznę ostro (być może, zdaniem co poniektórych, nawet zbyt ostro). Otóż, proszę szanownych czytelników, Gorky Zero to - krótko mówiąc - polska odpowiedź na Metal Gear Solid. Zanim większość fanatycznych wyznawców Snake'a podejmie próby zabicia mnie śmiechem, przeczytajcie, proszę, ten tekst do końca.

Słodkie życie tajniaka

Za Gorky Zero: Fabrykę Niewolników odpowiedzialna jest firma Metropolis. Pod względem fabularnym gra jest **prequelem** najsłynniejszego projektu firmy - Gorky'ego 17. W siedemnastce, której akcja toczyła się w 2009 roku, kierowaliśmy grupą komandosów dowodzoną przez Cole'a Sullivana. W GZ właśnie w jego skórze przyjdzie nam wykonać supertajne i niebezpieczne zadanie, od którego zależy pokój na świecie (przyznacie, że nie brzmi zbyt oryginalnie?). Gorky Zero to **klasyczna skradanka**, garściami czerpiąca z tytułów, takich jak Splinter Cell czy wspomniany wcześniej Metal Gear Solid. Jasnym jest, że naszym największym sprzymierzeńcem będą cisza i mrok.

Dostajemy przyzwoity rzemieślniczy produkt za naprawdę niewielkie pieniądze. Chciałoby się powiedzieć - ot, taki Metal Gear Solid „dla ubogich".

Coś o fabule

Zacznę od tego, że nad scenariuszem do Gorky Zero pracował **Rafał A. Ziemkiewicz.** (Dla niekumatych – znany w branży dziennikarz i literat.) Cała historia, jak już wspomniałem, dzieje się przed wydarzeniami opowiedzianymi w Gorky 17. Otóż, NATO odkrywa, że w tajnych laboratoriach wojskowych na Ukrainie prowadzone są niebezpieczne badania, których celem jest przejęcie kontroli nad ludzkim umysłem. Szefostwo NATO decyduje się ukrócić ten proceder raz na zawsze i wysyła do akcji najlepszego człowieka. Jako Cole Sullivan za zadanie masz przemknąć niepostrzeżenie do wnętrza bazy, uzbroić ładunki i zwiewać, ile wlezie, zanim wszystko legnie pod gruzami.

Zadanie wydaje się proste i klarowne. Jednak już w drugiej misji odkrywamy, że cała ta historia ma drugie dno. Okazuje się, że miejscowi doskonale wiedzieli o przyjeździe Sullivana i czekali tylko, aż ten wpadnie w pułapkę. Nie wiadomo, komu można ufać - kto jest wrogiem, a kto przyjacielem. Zanim uzbroimy wspomniane ładunki, przyjdzie nam przemierzyć szereg podziemnych kompleksów badawczych, laboratoriów i mrocznych korytarzy. Podczas tej wędrówki będziemy krok po kroku, poznawali wszelkie zawiłości spisku sięgającego najwyższych szczebli państwowych. Jednym słowem, **afera na skalę międzynarodową!**

Z czym do ludzi?

Wszelkie informacje popychające fabułę do przodu będziemy zdobywać na **dwa sposoby.** Pierwszy to cutscenki. Drugi - włamywanie się do rozmaitych komputerów. Można to co prawda pominąć, bo większość takowych informacji będzie miała charakter raczej ciekawostki, jednak czasem włamać się po prostu trzeba będzie, chociażby po to, by otworzyć blokujące drogę drzwi czy zdobyć niezbędne później kody.

Łamanie kodów i zabezpieczeń to oczywiście nie wszystko, co potrafi nasz heros. Jednak w sferze ruchowej jest on niestety mocno ograniczony. Nawet nie myślcie sobie, że można wyczyniać to samo, co w Splinter Cell. Najwyraźniej programiści doszli do wniosku, że Cole Sullivan nie potrzebuje sobie komplikować życia takimi ewolucjami, jak chociażby skok czy wchodzenie po drabinie. Cały czas poruszamy się w jednej płaszczyźnie, czasem co prawda trzeba się będzie wspiąć do szybu wentylacyjnego, ale to jednak troszkę za mało, nie sądzicie?

Akcję obserwujemy w **dwojaki sposób.** Podstawowy tryb to widok z rzutu izometrycznego - coś jak w Dungeon Siege, z tym, że tam kamerą można było dowoli manewrować, tutaj niestety jest ona ciągle w tej samej pozycji. Dodatkowo zawieszono ją dość wysoko, więc o zobaczeniu przeciwnika na drugim końcu korytarza nie ma mowy. W tym jest nam niewątpliwie pomocny radar w lewym górnym rogu ekranu, podobny do tego z Metal Gear Solid.

W podstawowym trybie poruszamy się truchtem, wolnym krokiem lub skradając się. Prędkość poruszania się wpływa na słyszalność naszych kroków. A warto zaznaczyć, że nasi przeciwnicy słuch mają dobry. Z ich wzrokiem też raczej wszystko w porządku, a już na pewno nie cierpią na taką ślepotę jak ci z MGS.

Jest jeden mały babolek, który najprawdopodobniej wynika z niedopatrzenia podczas testowania gry. Otóż, wyobraźcie sobie taką sytuację. Zakradacie się do pokoju, przy stole siedzi 4 niemilców. Co robicie? W Gorky Zero recepta jest prosta. ładujemy cichą amunicję, celujemy w głowę i wykańczamy po kolei każdego z nich. Wynika z tego, że w pozycji siedzącej naszym przeciwnikom pogarsza się drastycznie wzrok. Słuch jednak mają dobry do końca - jeśli strzelimy amunicją zwykłą, usłyszą to bez większych problemów. Takie drobne niedopatrzenie.

Drugim trybem obserwowania akcji jest widok zza pleców bohatera. W trybie tym można się **tylko skradać**, więc o przechodzeniu całej gry w TPP możemy zapomnieć. Celowanie do wrogów w trybie podstawowym odbywa się automatycznie, zaś po przełączeniu na widok TPP celujemy już sami (wiadomo, że strzał w głowę jest o wiele skuteczniejszy od strzału w tułów). Czym jednak strzelać?

Jak na 20 zł - nieźle

Soldier - niespodzianka?

Wymiana ołowianych argumentów nie trwa długo.

Technikalia

Graficznie gra może nie powala, ale jest naprawdę przyzwoicie. O żadnych wodotryskach nie ma tu mowy, ale nie to jest przecież najważniejsze. Istotny jest klimacik, a tego jest w grze **aż nadto**. Na biurkach i półkach leżą różnego rodzaju przedmioty, tu i ówdzie znajdują się krzywo ustawione szafki, wszędzie walają się rozmaite pudła i właściwie wszystkie ściany bazy są brudne i obskurne – to drobiazgi, ale dzięki nim gracz nie ma wrażenia sterylności. Widać, że ktoś w tym kompleksie pracuje, przebywa, że coś się dzieje. Animacja postaci, wygląd modeli, tekstury, światło i zmieniające się cienie - wszystko to również stoi na przyzwoitym poziomie.

A z tym!

Podstawową bronią dostępną od początku gry są **nóż i pistolet** (amunicja jest tu trojakiego rodzaju: zwykła, poddźwiękowa i cicha). Później można zdobyć broń maszynową, strzelbę i snajperkę. Przyznam, że część tego żelastwa jest pewnego rodzaju nieporozumieniem. Strzelbę można – nader skutecznie - wykorzystać w przypadku, gdy zostaniemy dostrzeżeni, zostanie włączony alarm i bardzo szybko rozpęta się wokół nas piekło. Automat za to jest koszmarnie nieefektywny - zanim kogoś usieczemy, trzeba będzie wypruć z 2 magazynki, a do tego czasu wokół nas może już hasać wesoła gromadka nieprzyjaciół i - jeśli nie będziemy mieli pod ręką apteczek - zaliczymy szybkie zejście. Snajperka również nie jest dopracowana, bo nie dość, że robi huk niczym działo armatnie, to w dodatku brakuje tutaj celownika optycznego z prawdziwego zdarzenia (choć fakt faktem, że jest to broń najcelniejsza ze wszystkich).

I tym!

Jeśli o gadżety chodzi, również jest tu różnie z ich przydatnością, ale myślę, że zależy to głównie od stylu gry. Ja np. nie korzystałem z ładunków wybuchowych czy pułapek gazowych. Oprócz tego dostajemy latarkę i wabik dźwiękowy (mają podobne zastosowanie – przyciągają niemilca, absorbując jego uwagę). Mamy w GZ także apteczki, a tych są dwa rodzaje – mniejsze i większe.

I tu dochodzę do poziomu trudności w grze. Przyznam, że nie grałem na hard, gdyż nie spodziewałem się, że **będzie tak łatwo**. Podczas wszystkich misji korzystałem tylko z mniejszych apteczek, zostawiając te lepsze na „czarną godzinę". Tyle, że takowa nigdy nie nadeszła; w rezultacie pod koniec gry miałem w ekwipunku jakieś 35 apteczek dużych i ponad 10 małych. Żadnego bossa, żadnej trudnej przeprawy...

Napięcie spada w połowie

W zasadzie gra od połowy niczym już nas nie jest w stanie zaskoczyć – głównym motorem napędowym jest tutaj fabuła. **Tylko druga misja** faktycznie jest trudna i wymaga kombinowania, bo musimy się przedostać przez szereg pomieszczeń i korytarzy, nie mając przy sobie nawet kamienia do obrony w ewentualnym starciu. Dopiero później w szafce w mocno strzeżonym pokoju można znaleźć paralizator, ale i to broń średnio skuteczna. Jest trudno, choć przy okazji niezwykle klimatycznie.

Później już była **równia pochyła**. Po prostu bardziej zagmatwanej plątaniny korytarzy, więcej przeciwników patrolujących teren, więcej kompów, do których można się włamać itd. Myślę, że **zabrakło pomysłu** na dalszą część gry, bo sam scenariusz pełny zwrotów w pojedynkę grywalności nie pociągnie. Powtarzam wszelako, że i tak jest ona całkiem przyzwoita. Przez te **osiem godzin**, jakie były mi potrzebne na skończenie Fabryki Niewolników, bawiłem się naprawdę dobrze. Po prostu gra pokazuje wszystkie dobre strony na samym początku, a później pozostaje już tylko rutyna.

Do muzyki nie mogę się przyczepić, choćbym chciał. Została skomponowana przez niejakiego **Scorpika** (gość znany jeszcze ze sceny amigowskiej i niemal etatowy muzyk w polskich grach, a już szczególnie robionych przez Metropolis) i jest taka, jaka w grze szpiegowskiej być powinna. Idealnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie monitora. Nie narzuca się, ale jest cały czas obecna w tle i sugestywnie podkreśla nastrój rozgrywki. Dodatkowym bonusem jest zamieszczenie ścieżki dźwiękowej w formacie CD Audio i MP3.

Gra jest nad wyraz **stabilna**. Podczas kilkugodzinnej gry ani razu nie wyskoczyła bezczelnie do systemu, zwisów w najbardziej krytycznych momentach również nie stwierdzono. Save'y odczytują się szybko i bezboleśnie. Jest to ważne, bowiem nieraz musiałem (szczególnie w misji 2) próbować przejść niezauważony przez pokój obstawiony strażnikami. A długie doczytywanie w takich sytuacjach może skutecznie zniechęcić do gry. Metropolis dowodzi, że w tym cudacznym kraju można jeszcze zrobić grę, która **nie** doprowadza do szewskiej pasji z powodu braku profesjonalizmu twórców. Dodatkowe brawa należą się, gdy uzmysłowimy sobie fakt, iż gra powstała w iście sprinterskim (splinterskim? :)) tempie.

Gorky Zero zostało u nas wydane w serii Dobra Gra i oczywiście w pełni go spolszczono. Tutaj też nie ma na co narzekać. Nasi przeciwnicy mówią z charakterystycznym wschodnim akcentem (w końcu rzecz ma miejsce na Ukrainie), a nad profesjonalną wersją językową pracowali m.in. **Piotr Fronczewski** (jako nasz przełożony - generał McCormick) i **Mirosław Baka** (użyczył głosu Sullivanowi).

Reasumując...

Dostajemy przyzwoity **rzemieślniczy produkt** za naprawdę **niewielkie pieniądze**. Chciałoby się powiedzieć - ot, taki Metal Gear Solid „dla ubogich". Napiszę szczerze, że gdybym miał wydać 160 zeta na MGS2 i wściekać się na maksymalnie skopane sterowanie, nie wiem, czy nie wybrałbym Gorky Zero za 20 złociszy. To chyba najlepsza rekomendacja dla tej gry, na jaką mnie stać.

Powiedz mi gdzie jest ten cienias, Sam Fisher!

7

WYMAGANIA
Win 95/98/Me/XP/2000
Procesor: PII 500
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Metropolis Software
Dystrybutor: Axel Springer

⊕ przyzwoita, klimatyczna grafika
⊕ świetna muzyka
⊕ ciekawy scenariusz

⊖ niewykorzystany do końca potencjał drzemiący w pomyśle
⊖ ograniczenia w sterowaniu

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

www.metropolis-software.com

Ciężka artyleria czołga się jak żółw i jest bardzo słaba w obronie, ale jak przywali...

MASSIVE ASSAULT

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

Ostatnimi czasy miłośnik turowych gier wojennych zbyt wielu powodów do radości nie ma. Jego ulubiony gatunek już jakiś czas temu zaszufladkowany został jako produkt niszowy, co skończyło się masowym odwrotem wielkich studiów.

Allor

Jeśli mimo to decydowano się na wydanie militarnej turówki, to w odmianie taktycznej. A przyznacie chyba, że choć trudno takiemu na przykład **Silent Stormowi** nie przyznać, iż wygląda ekstra, jest grywalny i w ogóle super, jednak kierowanie kilkunastoma żołnierzami walczącymi o stodołę pośrodku wioski niezupełnie odpowiada temu, co czujemy, kierując do bitwy kilkadziesiąt (czy kilkaset) oddziałów zajmujących miasta i państwa.

Standard minimum

Od razu trzeba zaznaczyć, że choć Massive Assault bez wątpienia strategią turową jest, to jest to wojenna strategia w wydaniu bardzo... hm, niech będzie, że **hardcore'owym**, choć równie dobrze można by ją określić jako... **uproszczoną**. Do tego stopnia, że porównywanie jej choćby do ostatniego Battle Isle'a pozbawione jest sensu. Tam mieliśmy do czynienia z grą bardzo rozbudowaną, w której prócz samej walki trzeba było jeszcze dbać o rozwój zaplecza, zajmować się zaopatrzeniem w surowce, organizować produkcję, a tutaj...

Zaplecza, którego rozwój trzeba nadzorować, w Massive Assault nie ma - **jedynym surowcem jest tu gotówka**, a tę dostaje się niejako z urzędu. Z kolei produkcja... ta akurat jest, ale bez żadnego stawiania budowli czy zatrudniania naukowców zajmujących się rozwojem. Jeśli tylko mamy kasę, możemy kupić dowolną śmiercionośną zabawkę, jaka już w tej samej turze (zakupy robi się na samym początku tury) ruszy do boju o wolność naszą i waszą.

Co jest 'included'

Zamiast jednak pisać, czego w grze nie ma, znacznie przejrzyściej (i krócej) będzie napisać o tym, co jest. A są: dwie strony, dwadzieścia cztery scenariusze, sześć planet do podbicia w trybie World War, do tego cztery kampanie i trening, a na dokładkę jeszcze tryb hot-seat oraz multi. Ogólny obraz jest niezły, bo jeśli chodzi o liczbę misji - nikt **nie oszczędzał**. Może jedynie brakować edytora scenariuszy.

Nieco gorzej wygląda kwestia dostępnych w grze jednostek. Każda ze stron ma ich wprawdzie po **trzynaście**, co w sumie daje niby dwadzieścia sześć, ale to niestety tylko w teorii, gdyż poza wyglądem są one dokładnie takie same. Tyle samo kosztują, mają taki sam zasięg i siłę ognia, wytrzymałość oraz zasięg ruchu. Wielkie niedopatrzenie? Niekoniecznie. W końcu w szachach strony różnią się tylko kolorem, a „jednostek" jest jeszcze mniej. Nie mówiąc już nawet o małej planszy do gry czy niemożności dokupienia figur - a gra ta jakoś zwolenników znajduje...

Ruszamy w bój

Tak bliskie porównanie Massive Assault do szachów jest zresztą jak najbardziej zamierzone i jak **najbardziej na miejscu**. Bowiem mimo większych i bardziej zróżnicowanych map gra się weń... całkiem podobnie. Zapomnijcie o czymś takim jak łut szczęścia. Jednostki **zawsze** poruszają się o taką samą liczbę heksów, strzelają na taką samą odległość i zadają takie same obrażenia. Losowość w tej grze kończy się na dyplomacji (ale o niej będzie nieco dalej) - cała reszta to **sztywne reguły**, co oznacza, że aby wygrać - trzeba (zazwyczaj mocno) główkować.

Gdy się już jednak z tym faktem pogodzimy (albo i nie, ale wtedy grę najlepiej zostawić w spokoju), reszta pójdzie już z górki. Reguły rządzące walką są tu bowiem **bardzo przejrzyste** (podobnie jak i tutorial wprowadzający nas w ich tajniki), a wszystkie potrzebne dane można znaleźć w samej grze, bez potrzeby zaglądania do instrukcji. Nie ma zresztą za bardzo co zapamiętywać, bo mechanika opiera się na prostym odejmowaniu (np. wytrzymałości jednostki od siły ataku), a ruszyć się można tylko przed strzałem. Pozytywne wrażenia sprawia również **interfejs** gry.

Mgły dyplomacji

Jedyną bardziej odkrywczą rzeczą w Massivie Assault jest dyplomacja, a konkretnie pomysł z **tajnymi sprzymierzeńcami** (Se-

Transport morski jest w MA najszybszym sposobem przerzutu wojska z punku A do B.

Ciężka artyleria tym razem w wydaniu "dobrym", wzorowana na MRLS-ach US Army.

Mechy są wprawdzie dość drogie, ale za to szybko biegają i nieźle kopią.

Bardzo przejrzyste reguły, dynamiczny i przyjazny tutorial oraz mnóstwo map, na których można testować szare komórki.

cret Allies). Aby to wytłumaczyć, wypada poświęcić parę zdań opisowi mapy. Otóż, teren podzielony jest na heksy, po których poruszają się jednostki. Wyższą od nich komórką organizacyjną są państwa-miasta, nazwane tak przeze mnie, ponieważ każda z nich ma tylko jedno takie miasto będące centrum polityczno-produkcyjnym. To tutaj kupuje się jednostki, tutaj też wystarczy wprowadzić własną jednostkę, by przejąć nad danym obszarem kontrolę.

Gdzie tutaj miejsce dla tajnych sprzymierzeńców? Normalnie walczy się tylko pomiędzy państwami, które jawnie przyłączyły się do jednej z dwóch stron konfliktu - tylko wtedy mogą one wystawiać jednostki wojskowe. Reszta pozostaje - przynajmniej teoretycznie - neutralna. Jednak i tak niektóre państwa są na początku rozlosowane pomiędzy strony konfliktu i stają się one ich tajnymi sprzymierzeńcami. Niby są neutralne (tzn. na mapie wyglądają tak samo jak kraje rzeczywiście neutralne), ale w dowolnym momencie **można je przyłączyć do walki**, by np. zaatakować głębokie zaplecze przeciwnika. Trzeba oczywiście brać pod uwagę to, że i on może w tym momencie uruchomić własnych sprzymierzeńców, ale właśnie dzięki temu pomysł ten tak dobrze wpływa na urozmaicenie rozgrywki.

I jeszcze uwaga odnośnie państw prawdziwie neutralnych - gdy je zaatakujemy (wystarczy wjechać na ich terytorium dowolną jednostką), do walki stają oddziały partyzanckie, więc wcale nie są one całkiem biernymi uczestnikami konfliktu. Tyle tylko, że same nas nie atakują - o ile oczywiście nie są tajnymi sprzymierzeńcami przeciwnika... Taaa, główkuje się w Massive Assault naprawdę sporo!

Jednostki nawodne mają największą siłę ognia, ale te koszty...

Gra - i buczy

Na koniec została jeszcze kwestia grafiki, muzyki i odgłosów. Wrażenia „optyczne" zależą od karty graficznej w komputerze - jeśli tylko obsługuje ona **shadery**, oczy cieszy bardzo fajnie wyglądająca woda, choć trzeba przyznać, że i bez tego gra prezentuje się całkiem nieźle.

Podobnie ma się sprawa z muzyką i odgłosami. Jakoś specjalnie dużo tego nie ma, ale wszędzie tam, gdzie wybuchy czy wystrzały byłyby żądane - są. A muzyka, choć dostępnych jest niecałe dziesięć ścieżek dźwiękowych, za szybko się nie nudzi - nawet po paru dniach jakoś specjalnie opcji wyłączenia dźwięku nie szukałem (choć oczywiście i taka jest dostępna). Ot, bzyka sobie przyjemnie w tle, nie narzuca się, więc – niech gra.

Atakować?

Nie da się ukryć, że jest to **turówka czysto wojskowa** i dla strategów lubujących się w rozwoju zaplecza może się okazać zbyt ograniczona. Nie nadaje się także zbytnio na prezent dla początkujących, chyba że przesiadają się oni z szachów czy Go.

Ogólnie jednak gra sprawia wrażenie jak najbardziej pozytywne. Bardzo przejrzyste reguły, przyjazny i dynamiczny tutorial oraz mnóstwo map, na których można testować szare komórki. Można MA z czystym sumieniem polecić - o ile tylko poczynione przez twórców uproszczenia nie okażą się dla kogoś zbyt drastyczne.

PS W minusach (w ramce) nie ma babola. Po prostu zalety tej gry dla części graczy mogą też być jej wadami.

Czy wiecie, że...?

GO - fascynująca gra!

Gry w Go można nauczyć się w pięć minut – ale żeby stać się mistrzem, trzeba poświęcić na to całe życie. Matematycy obliczają ilość możliwych kombinacji ruchów w szachach na 10 ze 120 zerami - w Go jest ich 10 ze 720 zerami! To dlatego komputery nie potrafią grać w Go na mistrzowskim poziomie - tak jak w szachy, a każdy, kto pogra w Go przez rok, może pobić silne programy. Żaden mistrz Go nie dał się jeszcze pokonać przez maszynę.

Go najczęściej porównywane jest do szachów. Jedyna różnica pomiędzy tymi grami godna jest szczególnego podkreślenia - celem szachów jest destrukcja przeciwnika, podczas gdy celem Go jest jedynie wyprzedzenie przeciwnika, okazanie swej wyższości, lecz bez „przelewu krwi". Przypomina zatem nie pojedynek na miecze, lecz negocjacje dyplomatów przy stole. Grę w Go można przyrównać też do prowadzenia przedsiębiorstwa - dążymy do wyprzedzenia konkurencji i ograniczenia jej możliwości rozwoju, ale niekoniecznie jej wytępienia.

Ze strony Wielkopolskiego Ośrodka Go
http://www.go.art.pl/poznan/wog.html

7+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Wargaming.net
Dystrybutor: Matrix Games

- ⊕ bardzo proste zasady
- ⊕ bez udziwnień
- ⊕ przejrzysty interfejs
- ⊕ niezła audio-wizualnie
- ⊕ zmusza do główkowania

- ⊖ bardzo proste zasady
- ⊖ bez udziwnień

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	7

www.wargaming.net

Lotnictwo w tej grze za mocne nie jest, ale za to zasięg ma niczego sobie.

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Posiadasz chomika bez pozwolenia? Powiedziałeś „cholera" w miejscu publicznym? Grasz w Call of Duty z pirata? Nie umyłeś wczoraj wieczorem zębów? Masz pecha – Sędzia cię znajdzie i wyegzekwuje sprawiedliwość. Witaj w MegaCity One – mieście, w którym ceną bezpieczeństwa jest wolność osobista. Sędziowie nie mają skrupułów, by cię jej pozbawić.

Hut Sędzimir

GATUNEK: FPS

Judge Dredd - bohater komiksu stworzonego przez wydawnictwo 2000 A.D., to jedna z ciekawszych rysunkowych postaci lat 80. Judge Dredd był jednym z pierwszych **kontrowersyjnych bohaterów** w historii tego medium – służył dobrej sprawie - jego głównym i jedynym celem było egzekwowanie prawa. Problem polegał jednak na tym, że w MegaCity One prawo postrzegane jest w sposób dość specyficzny. Dla zapewnienia maksymalnego bezpieczeństwa i porządku paragrafy obejmują tu tysiące najdrobniejszych przewinień większych i tych drobnych, a są one egzekwowane w sposób bezlitosny i nieodwołalny przez nieprzekupnych, uczciwych ponad wszelką wątpliwość Sędziów.

Niezły z niego ptaszek - morderstwo, napady z bronią w ręku...

Sama koncepcja Sędziów to pomysł całkowicie obcy naszemu pojmowaniu prawa – dla zapewnienia maksymalnej skuteczności pełnią oni jednocześnie rolę oskarżycieli, ławników, sędziów i egzekutorów kary. Dredd jest jednym z nich - najbardziej cenionym, najbardziej szanowanym oraz najbardziej skutecznym. Czy masz to, co potrzebne, by wcielić się w taką postać? I czy w ogóle warto to robić?

Dredd vs. Death

Studio developerskie Rebellion, znane m.in. z pierwszej części Aliens vs. Predator oraz zamieszczonej na naszym CD gry Gunlok, kupując od wydawnictwa 2000 A.D. licencję, otrzymało rewelacyjnie obmyślone i dokładnie opisane uniwersum, pełne niezwykłych miejsc i jeszcze bardziej niezwykłych postaci. Ci dobrzy - Sędzia Dredd z nadnaturalnie rozrośniętą pomarszczoną szczęką wystającą spod charakterystycznego hełmu Sędziów i Sędzia Anderson - ponętna kobitka dysponująca mocami PSI. Ci brzydcy - okultyści śmierci i cyberpunkowi przestępcy MegaCity One, oraz ci źli – Sędzia Death przekonany, że powodem, dla którego ludzie popełniają przestępstwa, jest to, że żyją i jako antidotum na wszelkie wykroczenia proponuje masową ich zagładę. Oto persony, które działają na wyobraźnię i wiążą gracza emocjonalnie z fabułą całej historii.

Również samo MegaCity One - ogromne, przeludnione **megalopolis**, w którym mimo bezwzględnych działań Sędziów wciąż sporo jest drobnych złodziejaszków, hakerów, osiłków z makijażem na twarzy i irokezem na głowie. To wręcz wymarzone miejsce dla akcji komiksu czy gry. To miejsce i te postaci tworzą klimat, jaki jest jednym z mocniejszych elementów Judge Dredd: Dredd vs. Death.

Niestety nieco słabiej wypada tu fabuła, przez długi czas **dwuwątkowa**, a przez to niepotrzebnie chaotyczna i nieskładna. Grę w trybie Story - podstawowym dla jednego gracza, rozpoczyna kilka prostych rutynowych zadań Sędziego – ktoś maluje sprayem po ścianach, kto inny pikietuje przed budynkiem Departamentu Sprawiedliwości. Potem jednak równolegle pojawiają się dwa wątki, tzn. ucieczki Sędziego Death i kilku innych złych Sędziów (Fear, Fire, Mortis) z więzienia, w którym byli oni przetrzymywani, oraz niespodziewanego pojawienia się na ulicach MegaCity One zmutowanych wampirów i zombich.

Kolejne etapy rozgrywki to przejścia między jednym a drugim wątkiem, nietrudno się jednak domyślić, że w pewnym mo-

To nie Wolfenstein: ET, to po prostu Sędzia-Medyk.

Drugi patent, żywcem wzięty z konsolowych FPS-ów, to **tarcza**, która chroni bohatera przed atakami wroga. Ładuje się ona samoczynnie po kilku sekundach względnego spokoju. Te rozwiązania sprawdziły się w innych produkcjach (np. Halo, Mace Griffin: Bounty Hunter) i tutaj też działają one całkiem nieźle. Jedyne zastrzeżenie mam do mocy tarczy ochronnej, która - jak na mój gust - znika właściwie już po pierwszym trafieniu i nie stanowi większej ochrony przed ostrzałem przeciwnika.

Fajnym pomysłem, a rzadko w FPS-ach spotykanym, jest zróżnicowanie trybów, w jakich możesz strzelać z własnej broni podstawowej, czyli pistoletu maszynowego o nazwie Lawgiver MkIII. Każdy z **sześciu trybów (!)** wykorzystuje tę samą amunicję (z tym, że niektóre tryby szybciej wyczerpują jej zapasy niż inne), ale daje całkowicie odmienne efekty. W trybie standardowym pociski lecą tak, jak nakazują prawa fizyki, ale już w kolejnych możesz np. przebijać się przez metal, strzelać nabojami, które rykoszetują, atakować pociskami zapalającymi, wybuchowymi oraz takimi, które same namierzają się na najbliższe źródło ciepła. Początkowo nie będziesz się bawił w zmianę trybów prowadzenia ognia, ale mniej więcej od połowy gry jest to **klucz do powodzenia** w misjach. Bez tego, nawet jeśli uda ci się przejść późniejsze poziomy, opłacisz to wieloma nerwami, przekleństwami i wielokrotnym wpatrywaniem się w ekran ładowania zapisanego stanu gry (na szczęście nie trwa to długo).

Nie ma litości dla sku...ekhm, bandytów.

Judge Dredd – minirozprawka naukowa

W roku 1977 na półki sklepowe trafił magazyn „2000 AD". Atrakcją pierwszego numeru (a właściwie Programu, bo tak były i są nadal nazywane zeszyty 200 AD) była nowelka, w której powracał klasyczny bohater brytyjskiego komiksu - Dan Dare, ale już drugi program magazynu był miejscem narodzin nowego angielskiego bohatera – Sędziego Dredda.

Sędzia Dredd i jego brat Sędzia Rico to klony pierwszego Sędziego w MegaCity One - Sędziego Fargo. Zapewne z tego względu byli oni tak wyjątkowi w tej funkcji - do czasu, kiedy na jaw wyszły nielegalne machlojki Rico... i to właśnie Dredd miał go aresztować i wysłać do kolonii karnej na Tytanie. Postać Dredda stworzyli scenarzysta John Wagner i rysownik Carlos Ezquerra. Co ciekawe, nowela, która trafiła do druku, nie została przygotowana przez ten duet - ich propozycja kończyła się zbyt ostrym finałem, w którym Dredd żywcem spalał grupę komuchów. Wkrótce jednak Wagner powrócił do pisania scenariuszy o przygodach Judge Dredda. Po jakimś czasie dołączył do niego drugi scenarzysta Alan Grant. Właśnie oni razem stworzyli cały i złożony świat gigantycznego miasta MegaCity One. Wątkiem, do którego często wracali scenarzyści komiksu, była walka Sędziego Dredda z Sędziami Mrocznymi - o tym opowiada też gra Dredd vs. Death.

mencie, blisko wielkiego finału, oba **wiążą się ze sobą**. Tak też jest w istocie, zaś połączenie nieśmiertelnych poczwar i jak najbardziej śmiertelnych planów Sędziego Death stanie się niewyobrażalnym zagrożeniem dla wszystkich 400 milionów mieszkańców miasta. I oczywiście tylko Dredd będzie w stanie uratować ich wszystkich.

Z konsol na PC

Judge Dredd: Dredd vs. Death to **first-person shooter** wykorzystujący kilka rozwiązań znanych z innych gier tego gatunku, jakie ostatnio trafiły na PC-ty z konsol. Widać, że dla programistów z Rebellion najsilniejszym źródłem inspiracji było **Halo** - w ich grze skopiowano aż dwa pomysły pochodzące z tego tytułu.

Pierwszy z nich to **ograniczenie arsenału**, jaki w jednej chwili Dredd może przenosić, do dwóch: jednej niezmiennej broni podstawowej (standardowy pistolet maszynowy Sędziów) oraz drugiej dodatkowej, w którą możesz się wyposażyć, znajdując ją przy trupie pokonanego przeciwnika lub też w ten sam sposób ją wymienić. Wybór dostępnych w grze broni dodatkowych jest całkiem duży - zaczynając od kilku małych pistoletów, przez ciężkie karabiny, snajperkę, wyrzutnię granatów (najbardziej chyba dewastującą spośród tych w wydanych ostatnio FPS-ach) aż po laserowe pistolety oraz działka.

Ponieważ w grze kierujesz Sędzią, a nie wszyscy przestępcy zasługują od razu na karę śmierci, co poniektórych możesz - musisz - zwyczajnie aresztować.

To scena wycięta wprost z *Kill Billa*.

żywa pochodnia wbiegnie w ciebie, zajmiesz się ogniem, i już po tobie!

Dla wielu Sędziów

Strach przed SJS to nie jedyny powód, dla którego warto się starać o jak najlepszy wynik w każdej z misji. Judge Dredd: Dredd vs. Death to gra z mocnym konsolowym rodowodem, a ludzie pracujący nad grami konsolowymi nauczyli się już ukrywać we własnych produkcjach różne **sekrety i bonusy**, jakie odsłaniają się przed dobrymi graczami. Tak jest i w tej grze – za dobre wyniki otrzymujesz nowe modele postaci do gier w sieci, nowe plansze do trybu Arcade (o nim za chwilę), a także cheaty, które możesz wykorzystać w trybie Story dla jednego gracza.

To FPS, który nie wyróżnia się specjalnie grafiką, dźwiękiem, pomysłowymi rozwiązaniami - ma jednak coś, co sprawia, że naprawdę wciąga.

Czy wiesz, że?

Według polskiej prawniczej terminologii, „sędzia" to osoba mająca prawo rozstrzygania spraw i wymierzania sprawiedliwości. W Polsce sędzia jest niezawisły, co oznacza, że podlega wyłącznie ustawie (a nie np. rządowi czy prezydentowi).

Istnieje kilka rodzajów sędziów - sędzia penitencjarny sprawuje nadzór nad przebiegiem wykonania kary pozbawienia wolności, sędzia polubowny (arbiter) to członek kolegium powołanego do rozstrzygnięcia sporu majątkowego (na mocy umowy między stronami), sędzia śledczy prowadzi śledztwo w sprawach karnych (ten urząd nie istnieje w prawie polskim), a sędzia pokoju (tylko w Wielkiej Brytanii, USA i Francji) to samodzielny sędzia niezawodowy, decydujący w sprawach drobniejszych (coś jak jednoosobowe kolegium do spraw wykroczeń). No i oczywiście jest też Sędzia Dredd - twardziel, który wymierza prawo na mocy posiadanej w kaburze spluwy.

Poszukiwany żywy lub martwy

Poza opisanymi w poprzednim paragrafie pomysłami jest jeszcze jedna rzecz, która odróżnia Judge Dredda od innych FPS-ów. Ponieważ w grze kierujesz Sędzią, a nie wszyscy przestępcy zasługują od razu na karę śmierci, co poniektórych możesz - musisz - zwyczajnie **aresztować**. Procedura aresztowania powinna się zacząć od wezwania rzezimieszka do poddania się. Niestety rzadko kiedy się zdarza, aby bandyta usłuchał grzecznej prośby i samowolnie ukląkł na ziemi ze skrzyżowanymi na głowie rękoma. W takiej sytuacji trzeba łotrzyka **zmiękczyć**. Jeśli jest ich kilku (w grupie), musisz niestety pozbawić życia mniej więcej połowę z nich, by pozostali zrozumieli, że Dredd to nie byle mięczak i nie przelewki z nim. Jeżeli natomiast trafisz na pojedynczego bandziora, najszybciej go obłaskawisz celnym strzałem i wybiciem mu z ręki broni oraz wysłaniem kilku kulek w kolano.

Możesz także skorzystać z gazu obezwładniającego, który przez kilka chwil sprawia, że przestępcy są bardziej podatni na „sugestie" z twojej strony. Zdarzają się też tacy twardziele, których do złożenia broni nie przekonują żadne środki pokojowe - wtedy z Sędziego musisz się zamienić w kata i wysłać go do piekła dla niegrzecznych chłopców z futurystycznymi fryzurami.

To, czy zabijasz przestępców, czy tylko ich aresztujesz, ma wpływ na ocenę otrzymywaną na końcu każdego etapu. Aresztować możesz również tych obywateli MegaCity One, którzy po prostu spacerują niewinnie po ulicach. To taki prawniczy totolotek - albo trafisz na kogoś, kto rzeczywiście nielegalnie posiada chomika czy wbrew prawu uwięził złotą rybkę, albo będzie to ktoś niewinny. Ocena twojej działalności spada wtedy, kiedy strzelasz do zwykłych przechodniów, już zaaresztowanych przestępców, a także wtedy, kiedy atakujesz bandytów, którzy cię nie sprowokowali, i bez wcześniejszego wezwania ich do poddania się. To, jak ściśle trzymasz się litery prawa, jest nieustannie widoczne na ekranie pod postacią Lawmetera, czyli **„prawomierza"**. Jeśli wskazania prawomierza spadną do zera, a ty w tym czasie dopuścisz się jakiegoś karygodnego czynu, Departament Sprawiedliwości uzna cię za przestępcę i wyśle za tobą oddział do zadań specjalnych (Special Judical Squad – SJS), co w praktyce oznacza twoją śmierć.

Poza bogactwem sekretów Judge Dredd to także obfity wybór różnych trybów rozgrywki – poza Story jest tu również przeznaczony dla jednego gracza, tryb Arcade, czyli pojedyncze poziomy, na których musisz np. pokonać wszystkich przeciwników w określonym czasie, oraz multiplayer, z 10 oryginalnymi oraz ciekawymi trybami rozgrywki. Spore fragmenty Judge Dredda przeznaczono dla wielu graczy i są naprawdę **bardzo dobre**, dopracowane i pomysłowe (np. tryb Informant, w którym ochraniasz nieuzbrojonego informatora w drodze do kryjówki, czy tryb Vampire, w którym twoja energia cały czas spada, a ty możesz ją podnieść, jedynie zabijając innych). Szkoda, że tytuł ten pewnie nie zdobędzie popularności – w dzisiejszych czasach nawet najlepszy multiplayer nie zagrozi sieciowym produkcjom, takim jak Counter-Strike i Wolfenstein: Enemy Territory.

Bogactwo trybów rozgrywki dopełnia obraz gry Judge Dredd: Dredd vs. Death. To FPS, który nie wyróżnia się specjalnie grafiką, dźwiękiem, pomysłowymi rozwiązaniami (choć w każdej z tych „dziedzin" radzi sobie co najmniej porządnie), ma jednak coś, co sprawia, że **naprawdę wciąga**.

Gra jest rzeczywiście świetnie zbalansowana - ani za trudna, ani za łatwa. Stawia przed tobą wyzwania, jakich po prostu chcesz się podejmować. Cholera, nie będę się więcej rozpisywał. Wracam stanowić prawo na ulicach MegaCity One.

7+

WYMAGANIA
Win 98/ME/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Rebellion
Dystrybutor: Cenega

⊕ grywalność znaczy miodność!!!
⊕ licencja wykorzystująca jedną z lepszych komiksowych postaci
⊕ kilka (w miarę) oryginalnych pomysłów

⊖ grafika przycięta do możliwości konsol

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	7

www.dreddvsdeath.com

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

Najlepsza kierownica - trzy w jednym
Kompatybilna z PlayStation/PLayStation 2/PC USB

Już w sprzedaży!

Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!

Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa

GATUNEK: WYŚCIGI

W końcu jest! Kuszący feerią barw, obezwładniający szybkością, ogłuszający rykiem. Razem z nim schodzimy do podziemia, gdzie jeździ się wozami niby zwykłymi, ale tak podrasowanymi, że spokojnie mogłyby wyjechać na tory. Tylko po co – nocne wyścigi w mieście są bardziej fascynujące!

NEED FOR SPEED™ UNDERGROUND

Allor

W Underground na każdym kroku widać fascynację twórców filmem **Za szybcy, za wściekli**. A to oznacza **radykalne odejście od linii wyznaczonej przez poprzednie NFS-y**. Zapomnijcie o supersportowych wózkach kosztujących setki tysięcy dolarów. Pożegnajcie romantyczną jazdę brzegiem morza czy serpentyny w pokrytych śniegiem górach. Tutaj jeździ się wózkami, których cena w salonach idzie *jedynie*, cheche, w dziesiątki tysięcy dolarów, a zamiast Alp czy Lazurowego wybrzeża zabiera się je na ulice miast. Nudy? Tylko pozornie!

Bo choć nasz wózek świeżo po opuszczeniu salonu demonem szybkości nie jest, jazda sto pięćdziesiąt po mieście dostarcza równie dużych wrażeń, co pomykanie dwieście pięćdziesiąt poza nim. Poza tym taka „salonowa" wersja to dopiero początek, a **tuning w tej grze to podstawa**.

Nocne życie na ulicy

O ile wybierzemy tryb **kariery**, czyli tytułowy Underground, zaczyna się od jednego wyścigu pożyczonym wózkiem, po którym przychodzi czas na kupno własnego. Do **wyboru Civic, Mazda MX-5, Golf GTI , Peugot 206** i jeszcze parę innych, w tym i taka egzotyka jak amerykański **Neon**. Oczywiście wszystkie w **wersji podstawowej** i bez możliwości szybkiego upgrade'u, ale nasi przeciwnicy póki co wcale lepsi nie są.

Same zmagania na ulicy przebiegają według **dwóch schematów**. Jeśli mamy do czynienia z pojedynczymi imprezami, wystarczy zająć pierwsze miejsce i gotowe: na

NFS: Underground

nasze konto wpływa trochę zielonych, zwiększa się nam reputacja i ogólnie pniemy się po drabinie na sam szczyt. A jeśli akurat czeka nas turniej, wystarczy zdobyć w składających się nań wyścigach najwięcej punktów i mamy jeszcze więcej kasy. Znaczy się, tak to wygląda dopiero po paru pierwszych imprezach, bo na początku dostajemy mnożnik reputacji x0. Dość szybko można jednak zdobyć x1, a wtedy witajcie coraz to nowe części do przeróbek!

Kasa i reputacja

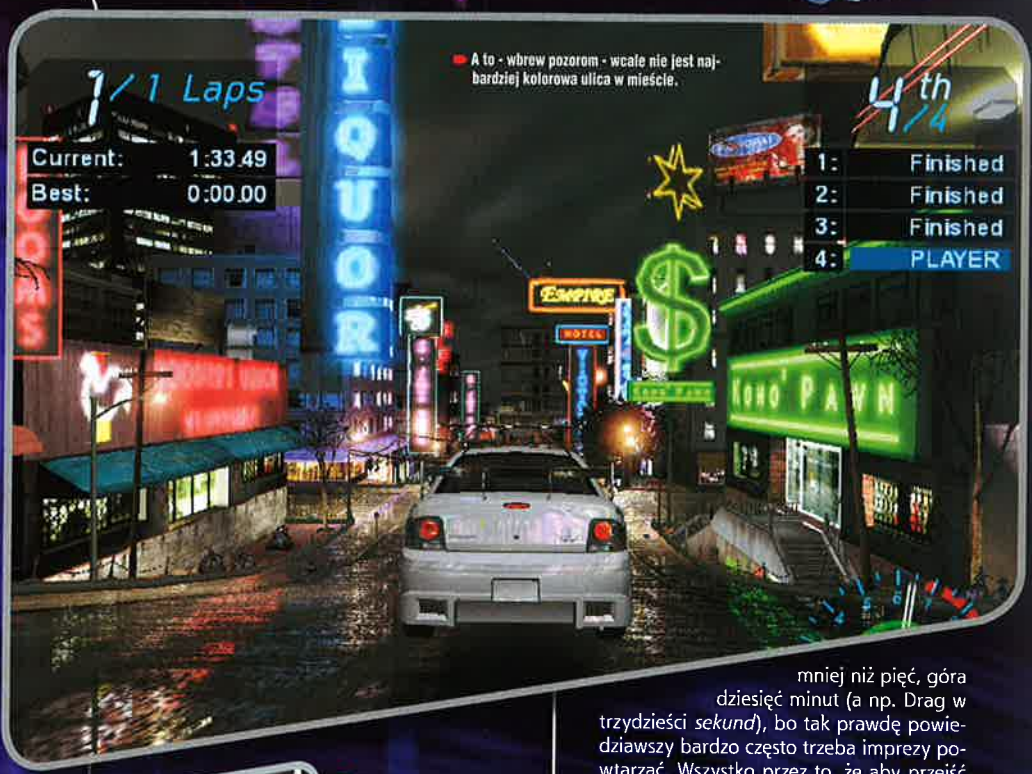
Przerabianie wozu to tutaj **podstawowe zajęcie gracza** - oczywiście poza wygrywaniem wyścigów. Zresztą oba te zajęcia są ze sobą ściśle powiązane. Żeby mieć za co przerabiać wóz, trzeba mieć kasę, a tę zdobywa się w wyścigach. I żeby nie było niedomówień: zwycięzca może być tylko jeden! Drugie miejsce jest równie dobre co ostatnie - znaczy równie niedobre. Na szczęście wyścigi można sobie powtarzać do woli, a co ciekawe zdobyte przy tym punkty prestiżu - o ile dojedziemy do mety - wcale nie przepadają.

Nie znaczy to, że wystarczy w kółko jeździć na jednej trasie, by po paru chwilach mieć wszystko poodkrywane, ale... coś w tym jest. Tyle tylko, że za punkty prestiżu zdobywa się przede wszystkim upgrade'y wizualne. A te, choć przydatne (bo wypływają na mnożnik reputacji), w zmaganiach na torze nie pomagają. Poza tym na zakupy trzeba mieć pieniądze, a te można zdobyć jedynie wygrywając wyścig.

Tak na marginesie to punkty prestiżu można na swoje konto zdobywać i w trybie Quick Race, ale lepiej robić karierę, bo nie samym prestiżem kierowca żyje.

55/111

Tajemniczy śródtytuł wyszedł, nieprawdaż? Ale tylko na pierwszy rzut oka, bo chodzi o nic innego, jak licznik naszych postępów w grze. Tak, tak - w grze czeka nas (o ile czegoś dodatkowo nie poukrywano) **sto jedenaście różnych imprez** (wprawdzie w jednym tylko mieście, więc kawałki tras będą się powtarzać, ale zbytnio to nie przeszkadza)! Żeby było jeszcze lepiej, turnieje liczone są także jako pojedyncza impreza, a nie kilka. Co to oznacza, tłumaczyć chyba nie trzeba. W każdym razie lepiej nastawić się na **dłuuugie godziny, a w zasadzie dni grania**. Nawet jeśli pojedynczy wyścig można ukończyć w mniej niż pięć, góra dziesięć minut (a np. Drag w trzydzieści *sekund*), bo tak prawdę powiedziawszy bardzo często trzeba imprezy powtarzać. Wszystko przez to, że aby przejść dalej, trzeba zająć pierwsze miejsce, a przeciwnicy zazwyczaj siedzą nam na zderzaku i tylko czekają na błąd.



A to - wbrew pozorom - wcale nie jest najbardziej kolorowa ulica w mieście.

Startują nas między innymi i takie fajne kociaki :)

Underground to jedna z niewielu gier, po której bolała mnie... szczęka. Od zaciskania zębów z emocji.

Z tym siedzeniem jest zresztą o tyle ciekawie, że praktycznie nie zależy ono od wozu, jaki posiadamy – przeciwnicy i tak są w stanie z nami walczyć na w miarę równych warunkach. Wszystko przez (albo dzięki) to, że komputer dodaje trochę koni tym z tyłu, a odejmuje tym z przodu (choć na to akurat lepiej się nie nastawiać, lepiej już wierzyć, że popełnią błąd). Jest to bardzo dobry sposób na trzymanie gracza w ciągłym napięciu, zmuszanie do ciągłej jazdy na najwyższych obrotach. I to w praktyce sprawdza się znakomicie – **Underground jest jedną z bardzo niewielu gier, po której bolała mnie... szczęka. Od zaciskania zębów z emocji.**

Wrażenia z jazdy

Już to pisałem przy okazji bety, ale się powtórzę: **wrażenie prędkości jest w tej grze wręcz niesamowite!** Rozmywające się od pędu światła, drgająca kamera, mijane o włos samocho-

Drag i niezbyt szczęśliwa zmiana biegów - cóż, zdarza się i najlepszym.

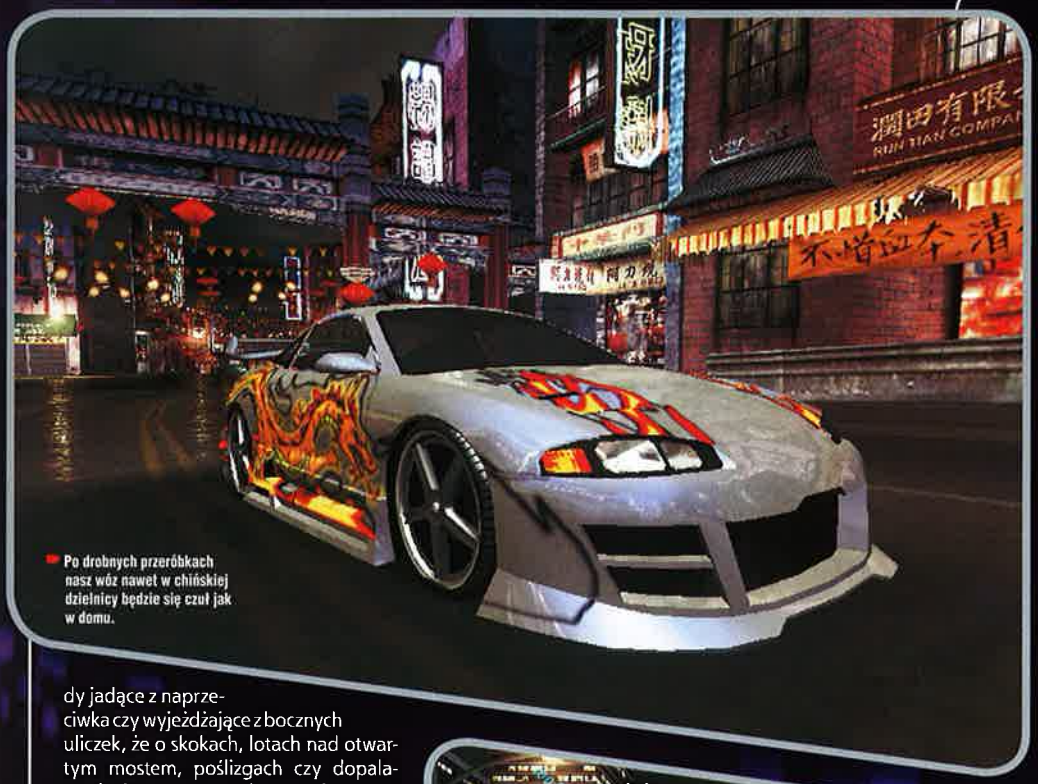
Need for Speed

czyli pokonywanie kolejnych barier prędkości w liczbach

Bariera	Data	Samochód	Kierowca	Prędkość w kilometrach
100	29.04.1899	Jenatzy	Camille Jenatzy	105.26
150	31.03.1904	Gobron-Brillie	Louis Rigolly	151.65
200	08.11.1909	Benz	Victor Hemery	201.52
250	27.04.1926	Babs	John Parry-Thomas	270.88
300	29.03.1927	Sunbeam	Henry Segrave	326.06
350	11.03.1929	Golden Arrow	Henry Segrave	370.32
1200	15.10.1997	Thrust SSC	Andy Green	1220.86 (Mach 1,020)

Na podstawie CNN http://www.cnn.com/TECH/9710/15/brits.land.speed/list.reut.html

Copyright 1997 Reuters Limited. All rights reserved.



Po drobnych przeróbkach nasz wóz nawet w chińskiej dzielnicy będzie się czuł jak w domu.

dy jadące z naprzeciwka czy wyjeżdżające z bocznych uliczek, że o skokach, lotach nad otwartym mostem, poślizgach czy dopalaczach nie wspomnę. Ech, są tutaj (często!) takie momenty, że tylko modlimy się w duchu, by nic nam nie wyjechało z przeciwka tudzież z boku. I żeby udało się bezpiecznie przeskoczyć jeszcze jedno skrzyżowanie, wyrobić zakręt, skrócić sobie drogę, jadąc pod prąd... słowem przeżyć!

Chociaż z tym przeżyciem to nie do końca tak. Bo jeden wypadek wcale **nie oznacza** końca jazdy – wyjątkiem jest tylko Drag, ale ten tryb rządzi się nieco innymi regułami i jako taki zostanie opisany osobno. W grze nie ma bowiem – mimo wcześniejszych zapowiedzi - **uszkodzeń** (poza lekko pękającą szybą, co jednak w niczym nie przeszkadza, bo i tak widoku z wnętrza tutaj nie uświadczysz). Trudno to jednak uznać za wadę, bo niezniszczalnym wózkiem wcale nie jest tak prosto skończyć wyścig na pierwszym miejscu... Żeby jednak choć trochę wypadki graczowi umilić, ogląda się je w zwolnionym tempie z zewnętrznej kamery. Nie powiem, wygląda to nieraz niezwykle efektownie, mimo iż nieco utrudnia zapanowanie nad wozem. Ale po krótkim treningu nie stanowi to problemu, bo podczas oglądania i tak zachowujemy kontrolę nad wozem.

Punkty i reputacji ciąg dalszy

Skoro już przy zderzeniach jesteśmy, wypada rozwinąć nieco temat reputacji. Bo dotychczas napisałem tylko, do czego się przydaje - ale ani słowa o tym, jak się ją w praktyce zdobywa. Voila: punkty dostaje się w zasadzie za wszystko, co **nieźle wygląda**. Mieliśmy najlepszy start? Należy się sto punktów. Prowadziliśmy przez całe okrążenie? Następne sto punktów - lub więcej, jeśli to nie pierwsze takie okrążenie w danym wyścigu. Bezbłędnie przejechaliśmy sekcję trasy? Pięćdziesiąt punktów - lub wielokrotność pięćdziesięciu (maksimum 150), jeśli to nie pierwsza taka sekcja. Są także bonusy za korzystanie ze skrótów (sto), bezbłędne okrążenie (sto lub wielokrotność, jeśli to nie pierwsze takie okrążenie), poślizgi (te zależą zazwyczaj tylko od długości poślizgu - wyjątkiem jest tryb Drift), jazdę w cieniu aerodynamicznym (zależy od czasu i bliskości innego wozu), skoki (zależą od długości) czy minięcie o włos innego wozu (sto z ewentualnym mnożnikiem za recydywę).

Jazda kontaktowa? Pamiętajcie że liczy się tylko pierwsze miejsce!

Ale poza punktami dodatnimi można także dostać **punkty ujemne**. Wystarczy za bardzo się rozbijać, a nie dość, że nie dostaniemy punktów za bezbłędną jazdę, to jeszcze ekstra przyzna się nam trochę punktów ujemnych. Stąd też nie opłaca się np. na siłę próbować zdobyć sto punktów za mijanie o włos innych wozów, bo można stracić znacznie więcej.

Tak wygląda sprawa punktów w większości trybów. Wyjątkiem jest **Drift**, w którym punktów są dwa rodzaje i od nich zależy miejsce na podium.

Gaz do dechy!

Ogólnie w Underground dostępnych jest **pięć typów wyścigów**. Trzy pierwsze to bardzo standardowe zaliczanie okrążeń (**Circuit**), ale ostatni odpada (**Knockout**), bądź jazda z punktu A do B po wyznaczonej trasie (**Sprint**) - tyle że w nieco mniej standardowym miejskim otoczeniu. Ale są tu jeszcze dwa inne tryby, nieco od typowych wyścigów samochodowych odbiegające: wspomniane **Drift** oraz **Drag**.

Drag to wariacja na temat bardzo popularnych w Stanach wyścigów typu... właśnie Drag... W skrócie polega to na jeździe po prostej na określonym odcinku drogi - liczy się tu **tylko przyspieszenie**. Dość podobnie wygląda to w nowym NFS-ie, tyle tylko, że ściga się w cztery, a nie dwa samochody i na publicznej drodze. A to oznacza, że trzeba zwracać uwagę nie tylko na przeciwników, ale i zwykłych uczestników ruchu. Także tych wyjeżdżających z bocznych uliczek czy jeżdżących po torach i robiących *uuuuu!* - bo pociąg też się zdarza.

W praktyce wygląda to w taki sposób, że bezpiecznie do mety prowadzi tylko kilka tras (to nie pomyłka - jedzie się wprawdzie tylko przed siebie, ale za to po kilku pasach ruchu - sterowanie ogranicza się jedynie do zmiany pasa), których wypada **nauczyć się na pamięć**. Czasu na reakcję jest strasznie mało - w końcu trzeba jeszcze kontrolować przeciwników i na dodatek w odpowiednich momentach zmieniać biegi. Mamy wprawdzie wielki obrotomierz, więc niby nic trudnego, by nie przegrzać silnika przez zbyt późną zmianę, ale to teoria. Bo tylko robiąc to przy wystarczająco wysokich obrotach, wyciskamy z silnika ostatnie soki. Zresztą zmiana w optymalnym momencie premiowana jest dodatkowo nieco większym przyspieszeniem, jest więc o co walczyć.

Ślizgaj się, maleństwo!

Bardzo fajnie pomyślany został także tryb **Drift**. Tutaj chodzi o jak najdłuższe ślizganie się. A choć jeździ się w pojedynkę, w dodatku po zamkniętych dla ruchu torach, wcale nie jest to takie proste. Tory bowiem wcale zbyt szerokie nie są, a każde uderzenie w bandę sprawia, że bieżący poślizg nie jest brany pod uwagę. Poza tym punktacja zależy nie tylko od długości poślizgu, ale i szybkości, z jaką go wykonujemy, oraz „kąta natarcia", czyli tego, jak bardzo bokiem się poruszamy.

W teorii może nie wygląda to jakoś specjalnie interesująco, ale w praktyce - heh, jest po prostu **super**! Wozy mają zmniejszoną przyczepność (bo choć w pozostałych trybach ścigamy się po nawierzchni wyglądającej na mokrą, to jeździ się po niej jak po suchej), a to, co można dzięki temu wyprawiać mocniejszymi wozami, wciąga aż miło. Tryb ten nadaje się także idealnie do zdobywania punktów prestiżu: zdobywa się ich tutaj nawet **kilkunastokrotnie więcej** niż w pozostałych typach imprez!

Gra z THX-em?

Ano właśnie - gra dostała certyfikat THX, zresztą jako jedna z pierwszych na PC (wcześniej był tylko „Powrót króla"). Wprawdzie dokładne wymagania, jakie musiała spełnić, nie są publicznie dostępne, ale nie zmienia to faktu, iż od strony wykonania **mucha na nią nie siada.** Muzyka to sporo **świetnie dobranych kawałków** - są i cięższe rockowe, i bardziej hip-hopowe - ale choć tego ostatniego specjalnie nie trawię, tutaj w ogóle mi to nie przeszkadzało. Dźwięki to między innymi mięsiste ryczenie silników, piszczące gumy, trąbiący „ruch drogowy" i aż nazbyt realistyczne zgrzyty karoserii po zderzeniach. Jest nawet szum powietrza towarzyszący bliskiemu mijaniu słupów!

Pierwszej klasy jest także grafika. Efekty po prostu powalają, a jedyne, do czego można by się przyczepić, to oszołamiająca liczba świateł i ten wyglądający na mokry, ale suchy asfalt. Jest to jednak świadoma decyzja twórców, którzy nie ukrywali, iż **najważniejszy jest wygląd i grywalność, a nie realizm**, stąd też nie ma się co czepiać świateł czy asfaltu. Miał ładnie wyglądać i odbijać neony, to ładnie wygląda i je odbija.

Ale jest jeszcze jedna niezbyt fajna wiadomość: wymagania sprzętowe. Na XP 2000+ z GeForce4800 jakoś super **płynnie nie było** i to pomimo wyłączenia motion blura.

Multi a la EA

Na koniec został jeszcze tryb multi i podsumowanie. Cóż, multi ogólnie rzecz biorąc jest, ale dostępne **tylko** poprzez serwery EA. Nie jest to jakimś specjalnym problemem, o ile mamy dostęp do Internetu, ale w przeciwnym wypadku żegnajcie zmagania ze znajomymi. Dzięki takiemu rozwiązaniu zyskuje się jednak możliwość wymieniania się wozami i upgrade'ami (bo część z nich jest unikatowa!) z innymi żywymi graczami. Jak to mówią - coś za coś...

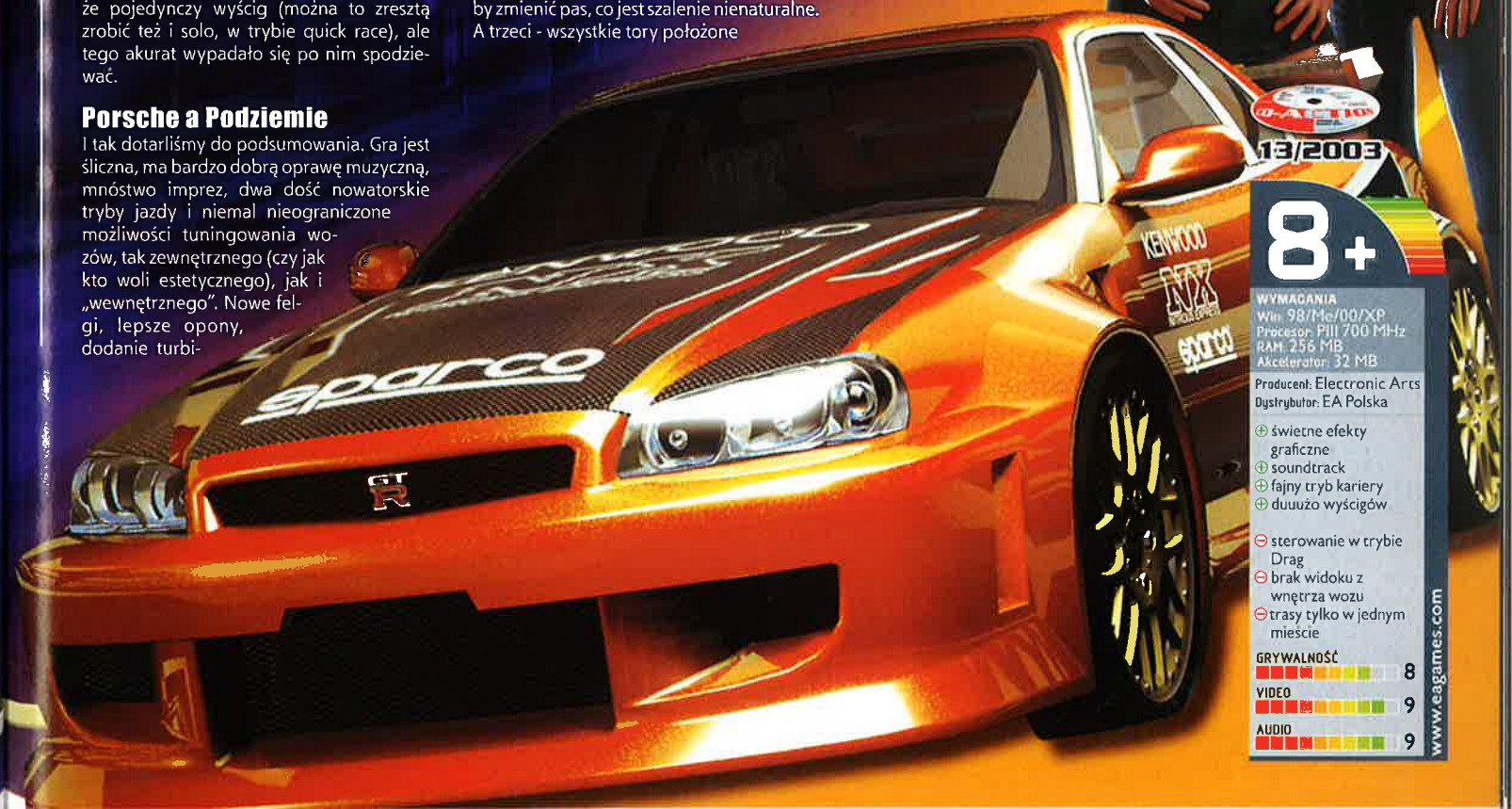
W multi można poza wymianą rozegrać także pojedynczy wyścig (można to zresztą zrobić też i solo, w trybie quick race), ale tego akurat wypadało się po nim spodziewać.

Porsche a Podziemie

I tak dotarliśmy do podsumowania. Gra jest śliczna, ma bardzo dobrą oprawę muzyczną, mnóstwo imprez, dwa dość nowatorskie tryby jazdy i niemal nieograniczone możliwości tuningowania wozów, tak zewnętrznego (czy jak kto woli estetycznego), jak i „wewnętrznego". Nowe felgi, lepsze opony, dodanie turbiny, obniżenie i utwardzenie zawieszenia, wyczynowe hamulce, vinyle, nalepki, wloty powietrza, spojlery, neony, błotniki... a wszystko rzeczywiście istniejących na rynku (w Stanach...) firm. W każdym bądź razie nie ma się co obawiać, że w sieci spotka się kogoś innego w takim samym, jak nasz, wozie.

Ale jest jeszcze coś. Doznania są tu tak intensywne, że jest to, niestety, **gra na mniej więcej godzinę naraz** - później zaczyna się już popełniać za dużo błędów, by było to przyjemne. Intensywność doznań to zresztą jeden z powodów, przez które Underground **nie** załapał się na dziewiątkę. Drugi to podejście do **kwestii kierownicy.** Jest ona wręcz idealna do normalnych wyścigów, nieźle sprawdza się także w Drifcie (choć tu lepszy jest analogowy pad lub joy), ale w Dragu... w wersji beta działała jeszcze normalnie, ale w pełnej trzeba skręcić ją niemal do oporu, by zmienić pas, co jest szalenie nienaturalne. A trzeci - wszystkie tory położone są w **jednym mieście**, więc poszczególne jego obszary przejeżdża się, niestety, dość często...

Mimo tych drobnych wad jest to i tak samochodówka jak najbardziej godna polecenia.



13/2003

8+

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: EA Polska

⊕ świetne efekty graficzne
⊕ soundtrack
⊕ fajny tryb kariery
⊕ duuużo wyścigów

⊖ sterowanie w trybie Drag
⊖ brak widoku z wnętrza wozu
⊖ trasy tylko w jednym mieście

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 9

www.eagames.com

Tańcowali w murowanej piwnicy...

Hut Sędzimir

W naszym akurat liceum zajęcia z informatyki były wyjątkowo interesujące. Jako jedna z pierwszych klas informatycznych w historii polskiej edukacji odkrywaliśmy to, co teraz znają już gimnazjaliści. Logo, Pascal, edytor QR-Text i wczesne bazy danych – te hasła rzucane przez prof. Pawłowskiego były dla nas magicznymi zaklęciami i nie śmieliśmy myśleć na lekcjach o czym innym. Po dzwonku na przerwę porywały nas jednak inne czary...

CD-ACTION

GATUNEK: AKCJA

PRINCE OF PERSIA
PIASKI CZASU

Zawsze najbardziej lubiliśmy zajęcia składające się z dwóch połączonych lekcji, wtedy bowiem mogliśmy zostać na przerwie w sali i samodzielnie obcować z komputerami klasy PC AT, taktowanymi zegarem o częstotliwości 8 MHz, z kartą graficzną VGA. Taka konfiguracja była wtedy dla wielu z nas właściwie nieosiągalna, a na niej *Prins* wyglądał i działał najlepiej. *Prins* - pierwsza gra PC, na punkcie której zwariowali wszyscy nie wszędzie jeszcze owłosieni faceci z mojej klasy (potem były jeszcze Lemmings, Eye Of The Beholder 2 i Warcraft). *Prins* – platformówka z realistyczną animacją, bohaterem, który poruszał się płynnie jak cyrkowy akrobata i unikał pułapek zastawionych na niego przez diabolicznego wezyra. *Prins* – gra, którą Jabbar, mój szkolny kolega, rozpracował najszybciej z nas wszystkich, dzięki czemu cieszył się powszechnym uznaniem i nawet sam prof. Pawłowski z zainteresowaniem podziwiał jego wyczyny na ekranie monitora.

Podczas fechtowania z przeciwnikami książę wykorzystuje także własne akrobatyczne umiejętności i tu wygląda to jeszcze efektowniej niż podczas normalnej gry – kamera pracuje w trakcie walki jak w trzeciej części „Matriksa".

KSIĄŻĘ: REAKTYWACJA

Niestety nie wiem, co robi teraz prof. Pawłowski, Jabbara ostatni raz widziałem przelotem pół roku temu, a PC AT, z zegarem taktowanym częstotliwością 8 MHz, to dzisiaj antyk o mniejszej mocy obliczeniowej niż przeciętny telefon komórkowy. Wszystkim tym jednak, którzy mają podobne wspomnienia (a już szczególnie Jabbarowi), dobrze radzę – nie czytajcie tej recenzji. Nie ma takiej potrzeby. Po prostu wyciągnijcie z portfela te kilka banknotów, ten plastik naładowany pensją, w pogoni za którą zapomnieliście już sporo ze szkol-

Akrobatyka stosowana...

Zostań księciem...

nych czasów, i odwiedźcie najbliższy sklep z grami, i poproście sprzedawcę o Prince Of Persia: Piaski Czasu.

Powroty do starych gier - zarówno w ich oryginalnych wersjach, jak i w unowocześnionych odsłonach - kończą się zazwyczaj trudnym do wytłumaczenia żalem do świata, niesmakiem w ustach, smutkiem, że to, co kiedyś było niezwykle ważne, ekscytujące i wciągające, teraz właściwie nie rusza. Ja jednak gwarantuję, że z Piaskami Czasu ten smutny i gorzki scenariusz nie wypełni się po raz kolejny. Dlatego, że to chyba pierwszy reaktywowany hit sprzed lat, który wygląda świeżo, nowocześnie i zgodnie z dzisiejszymi standardami, a jednocześnie ma tyle miodu, ile jego pierwowzór. I na potwierdzenie tych słów stawiam honor, reputację recenzenta i wszystkie te wspomnienia z liceum. A było trochę całkiem niezłych...

Chociaż Prince Of Persia: Piaski Czasu wygląda zupełnie inaczej niż pierwszy Książę, wydany przez firmę Broderbund w 1989 roku, gra się weń właściwie tak samo. Twórcy nowej gry - studio developerskie Ubi Soft Montreal, zostawili istotę rozgrywki niezmienioną – Prince Of Persia to ciąg logicznych zagadek, w których musisz się domyślić czy odgadnąć, jak z miejsca, w którym akurat stoisz, trafić do innego, trudno dostępnego, a z którego będziesz mógł kontynuować przygodę. Przykład? Wbiegasz do zdewastowanej sali pałacowej, która pnie się na cztery piętra w górę. Tam dostrzegasz drzwi, które zaprowadzą cię do kolejnych pomieszczeń. Niestety schody są zniszczone, a jedyna droga ku drzwiom zaczyna się od złamanej w połowie kolumny, kiedyś pewnie podtrzymującej strop. Wspinasz się na kolumnę, skaczesz w stronę najbliższej ściany, odbijasz się od niej, lecisz w górę i cudem chwytasz krawędź balkonu na pierwszym piętrze. Szybko się podciągasz, wskakujesz na... Ooooops, to nie ta droga. Zapomniałem wspomnieć o kolcach wyskakujących z podłogi. Nie żyjesz.

Robi wrażenie, prawda? Sam się tutaj wspiąłem...

Dobrym chęciami piekło...

Hej, Jabbar, pamiętasz to? Dokładnie z tymi samymi problemami musiałeś sobie radzić, katując nasze licealne PC AT. I dokładnie z tymi samymi problemami zmierzą się teraz licealiści, gimnazjaliści, studenci i wszyscy ci, którzy zechcą odpalić na własnych dwugigowych Athlonach z kartą typu Radeon 9800 lub GeForce 4 nową część przygód Księcia. I chociaż problemy pozostały te same, Prince Of Persia: Piaski Czasu to nowa, pachnąca świeżością gra - pełna kreatywnych pomysłów, jakich zespołowi Ubi Soft zazdrości teraz pewnie niejeden developer. Ale – wszystko po kolei i od początku.

Dawno, dawno temu...

Na początku zaś było słowo, czyli fabuła. Tym razem twórcy gry zaserwowali nam historię zupełnie odmienną, od tych znanych z poprzednich gier serii PoP. Już nie będziemy ratować księżniczki... Główny bohater Piasków Czasu - młody książę, przyszły następca perskiego tronu, wyrusza wraz z ojcem na podbój Indii. Tam, by zaimponować ojcu, odnosi zwycięstwa w bitwach, odznacza się odwagą i sprytem, w końcu zaś - ryzykując życiem - wykrada z ruin indyjskiej twierdzy Sztylet Czasu. Tego dnia w ręce Persów wpada też jeszcze jeden skarb – magiczna klepsydra, wypełniona złocistym rozświetlonym piaskiem – oraz setki niewolników i niewolnic.

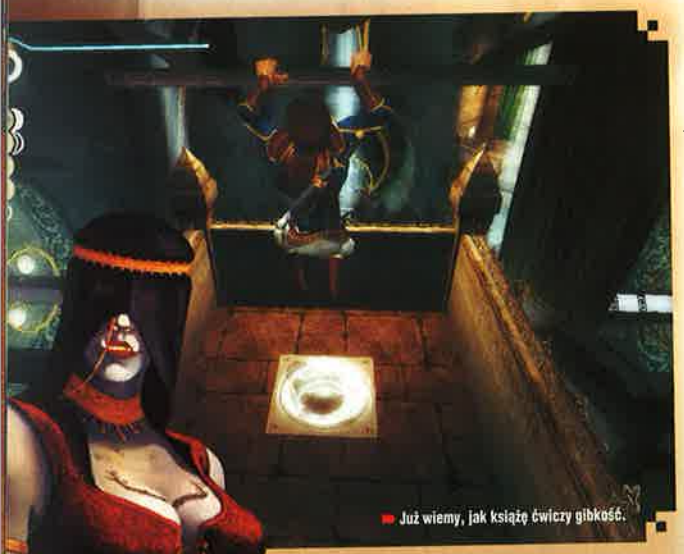
Walka z zamienionym w kreaturę ojcem księcia zapada na długo w pamięci.

Piękna Farah – strzela z łuku i wciska się w każdą dziurę...

Księżniczka Farah

Farah szybko okazuje się więcej niż tylko zwykłą niewolnicą - dokładniej jest córką Maharadży pokonanego przez ojca księcia w Indiach. Podczas gry pomaga ona księciu w walce z piaskowymi stworami, szyjąc do nich z łuku. Czasem też umożliwia rozwiązywanie zagadek, przechodząc przez wąskie przejścia, na które książę jest zbyt szeroki.

Po powrocie do pałacu królewski wezyr namawia księcia, by ten uwolnił skarb zamknięty w klepsydrze – odkryć go można tylko za pomocą wykradzionego wcześniej sztyletu. Podczas wielkiej uroczystości wśród setek gości i w obliczu ojcowskiego oblicza książę zbliża się do klepsydry, zdecydowany ujawnić jej sekret. Wszyscy czekają w milczeniu i tylko jedna z niewolnic wyrywa się, krzyczy, stara się zwrócić na siebie uwagę i powstrzymać ceremoniał przed jego dopełnieniem. Któż jednak słuchałby niewolnicy - nawet tak pięknej jak ta krzykliwa - strażnicy chwytają dziewczynę, a sztylet zanurza się w klepsydrze. Chwilę później z jej wnętrza zaczyna się wysypywać złocisty piach, który zamienia niemal wszystkich obecnych w piaskowe stwory - bezwolne, bezrozumne, opętane jedynie żądzą krwi.


Już wiemy, jak książę ćwiczy gibkość.

Książę z przerażaniem obserwuje, jak piaskowa zaraza dosięga również jego ojca, dociera do niego, pojmuje, że był tylko marionetką w rękach wezyra, narzędziem pomocnym w realizacji jakiegoś niepojętego planu. Kiedy fala przeklętego piasku zaczyna się zbliżać do księcia, ten w ostatniej chwili ucieka. Chwilę potem okazuje się, że piękna niewolnica również przeżyła kataklizm, a na dodatek wie, w jaki sposób odwrócić działanie piaskowej zarazy. Książę, choć początkowo nieufny, postanawia uwierzyć słowom nieznajomej. Zresztą ta z nieznajomej szybko staje się znajomą o imieniu Farah – i tak zaczyna się wielka przygoda...

Przyczajony Książę, ukryty...

Kiedy kilka akapitów wyżej napisałem, że Piaski Czasu to w pewnym sensie gra na swój sposób logiczna, właściwie wcale nie przesadziłem. Każde nowe pomieszczenie to nowa łamigłówka, którą musisz rozwiązać przy użyciu dostępnego arsenału środków. Przy czym tymi „środkami" są tutaj akrobatyczne umiejętności samego księcia, a arsenał jest naprawdę bogaty. Książę potrafi skakać i turlać się, podciągać - kiedy wisi na krawędzi, wykonywać obroty na drążkach, chodzić po wąskich parapetach, mocno wczepiony w ścianę, na palcach przechodzić między otworami, w których skryte są ostrza pułapki.

To jednak nie kres jego możliwości - wzorowany na postaciach z dalekowschodnich filmów walki książę biega także po pionowych powierzchniach, odbija się od ścian, wspina po kolumnach i o ile tylko wysokość nie jest zbyt duża, jak kot ląduje miękko na twardej powierzchni. Wszystkie te czynności wykonuje z gibkością cyrkowego akrobaty, co rzadko spotykane jest w grach na PC (patrz: kołkowate i tylko w zamierzeniach oraz materiałach prasowych płynne ruchy bohaterek gier, takich jak Tomb Raider: Anioł Ciemności i BloodRayne). Tę gibkość i płynność książę wykazuje nie tylko w pojedynczych ruchach, np. w skoku przez wyrwę w podłodze czy wbiegnięciu na ścianę, ale również w całych sekwencjach ruchów, czyli w skoku przez wyrwę, wbiegnięciu na ścianę, odbiciu się od niej w stronę najbliższej krawędzi, wciągnięciu się na platformę, przetoczeniu pod ostrzem pułapki i wbiegnięciu w zamykające się powoli drzwi.

Jeśli opanujesz sterowanie i ruchy księcia (nie jest to trudne, bo gra uczy cię wszystkiego po kolei, a „prinsem" kieruje się naprawdę intuicyjnie) sekwencje takie jak ta opisana powyżej wykonywał będziesz bez trudu, z podziwem obserwując małpią zręczność głównego bohatera. Z tego też powodu nazwałem Piaski Czasu grą logiczną - chodzi o to, że kiedy wiesz, co zrobić, to już samo wykonanie tego nie jest trudne. Przynajmniej dla gracza, bo książę na ekranie monitora wykonuje w tym czasie ewolucje wprost z „Fruwającego Zakonu Ninja 5" czy innego „Zabójczego Stylu Małpy 4" - tyle tylko, że w scenografii rodem z „Baśni tysiąca i jednej nocy".

Co to - balet nowoczesny?

To podstawowa różnica między pierwszym Prince Of Persia, a tym nowym – w oryginale nawet wtedy, kiedy wiedziałeś, jak przejść do następnej komnaty, wystarczyła chwila nieuwagi, o sekundę za późno naciśnięty klawisz skoku - i już lądowałeś na najeżonym kolcami dnie zapadni. Piaski Czasu są pod tym względem zupełnie inne, margines błędu pozostawiono graczowi spory i jeżeli coś ci nie wychodzi, to dlatego, że po prostu robisz nie to, co powinieneś. Nawet jednak jeśli zginiesz, nie jest to powód do zmartwienia. Zawsze możesz przecież cofnąć czas...

Ogniem i maczetą

Słowo „czas(u)" pojawia się w podtytule nowej gry z księciem nie przez przypadek. Z całej zawieruchy z klepsydrą i wysypującym się z niej magicznym piaskiem książę - poza własnym życiem - uratował także sztylet czasu, od którego wszystko się zaczęło. Właściwie na samym początku gry okazuje się, że broń ta ma moc wpływania na czas. Szybko dowiadujesz się, jak z niej korzystać - jedno wciśnięcie klawisza pozwala cofnąć czas o pewien okres, co zazwyczaj wystarcza, by odwrócić bieg wydarzeń zakończony np. twoją śmiercią. Liczba takich cofnięć jest oczywiście ograniczona (inaczej gra byłaby zdecydowanie za łatwa). Tym niemniej co kilka pomieszczeń znajdujesz bijące w ziemi źródła mocy ładującej sztylet, zaczynasz grę z czterema załadowaniami, a ich liczba w trakcie zabawy może rosnąć. Sztylet czasu ma zresztą moc nie tylko cofania czasu, ale też np. zwalniania go, co przydaje się podczas walk.

Książę Neo

Walki, które były nieodłączną częścią serii od jej pierwszej edycji, pojawiają się oczywiście i tutaj - i zazwyczaj wyglądają tak, że masz do pokonania kilkunastu przeciwników blokujących ci drogę do dalszych pomieszczeń, komnat, poziomów. Potyczki toczysz przy użyciu maczety (czy może jej bliskowschodniego odpowiednika), czasem też posługujesz się sztyletem. Kiedy fechtujesz z przeciwnikami, książę wykorzystuje akrobatyczne umiejętności i tu wygląda to jeszcze efektowniej niż podczas normalnej gry – kamera pracuje podczas walki jak w trzeciej części „Matriksa" - przyspiesza, zwalnia, obraca się wokół walczących. Świetnie!!!

I... intuicyjnie w sterowaniu i opanowaniu nawet dla tych, którzy nie urodzili się z klawiaturą czy padem w dłoni. Chociaż tu jedna uwaga – miałem przyjemność zagrać w Piaski Czasu na PS2 i z przykrością stwierdzam, że na konsoli walczy się jeszcze lepiej i jeszcze łatwiej niż na PC. W wersji na pieca mimo wszystko można

Tak zmieniała się postać Księcia w poszczególnych etapach

Książę Afganistanu

Praca nad Piaskami Czasu była dla zespołu produkującego grę długa i pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji, momentów przełomowych, chwil zwątpienia. Tak naprawdę zaczęła się ona wtedy, kiedy producent gry powiedział do podwładnych „Nie myślcie cały czas o tym, że robicie nową grę z serii Prince Of Persia. Myślcie o nowoczesnej, oryginalnej, świeżej grze, niech się ona nawet nazywa Prince Of Afghanistan". Ten sposób myślenia opłacił się – na potrzeby Piasków Czasu zespół opracował autentycznie nowatorską mechanikę rozgrywki, dzięki czemu udało się przekonać Jordana Mechnera - twórcę serii, do zatwierdzenia projektu. Tych pomysłów było nawet dużo więcej niż ostatecznie znalazło się ich w grze – na pewnym etapie prac Prince miał też m.in. poruszać się na latającym dywanie i jeździć na koniu.

Każdemu, kto grał w oryginalnego Prince'a, ten obrazek na pewno coś przypomni.

się niekiedy zaplątać w klawiszach, nie zawsze też dobrze działa automatyczne przełączenie się pomiędzy przeciwnikami, co denerwuje, kiedy jesteś przez nich otoczony. To jednak drobny zarzut - w całej grze jest tylko kilka pojedynków na tyle trudnych, że z powodu tych niedoróbek możesz ginąć o kilka razy za dużo, z poczuciem, iż „na pewno bym ich tym razem załatwił, gdyby nie to cholerne przełączanie celu ataku, kurdę".

perfekcja wykonania

Twórców Piasków Czasu należy też pochwalić z jeszcze jednego powodu. Dawno, dawno, naprawdę dawno nie widziałem gry tak doszlifowanej, dopracowanej i dopieszczonej jak nowe Prince. Instaluje się ona bez kłopotu, nie wymaga żadnych łatek, zmiany sterowników itd. To po pierwsze.

Po drugie, w samej grze jest mnóstwo drobnych elementów, które sprawiają, że czujesz się, jak książę - i wchodzisz w jego świat od czubka głowy po czubek zakręconych po arabsku kierpców. Gra cieni na ścianie, odgłosy stóp uderzających o powierzchnię i zmieniające się, kiedy wbiegniesz w kałużę wody, półmrok spowijający tajemniczo korytarze - to niby nic specjalnego czy wielkiego, ale w sumie daje niesamowity klimat, atmosferę, do jakiej po prostu chce się wracać. Ogólnie zresztą Prince Of Persia: Piaski Czasu to gra, która wygląda zupełnie inaczej niż wszystko wydane dotąd na PC – miękko, ciepło, w pewnym sensie konsolowo, ale w najlepszym możliwym znaczeniu tego słowa i potraktowane autentycznie jako komplement. To gra, na jaką się z przyjemnością patrzy, a to zasługa zarówno świetnej animacji, przygotowanej ze smakiem grafiki, jak i mnóstwa drobnych szczegółów. Gorzej jest z dźwiękiem – o ile efekty, odgłosy i kwestie dialogowe zgrane są perfekcyjne, tak motywy muzyczne pojawiają się tu rzadko, oszczędnie i brakuje ich - powinny grać dłużej, przez całą grę.

Po wypiciu wody z fontanny książę odzyskuje energię.

książę króluje

Wypominanie jakichkolwiek niedociągnięć Piaskom Czasu jest jednak nie w porządku. Zespół pracujący nad grą poświęcił jej nie tylko kilka lat, ale też mnóstwo pasji, zaangażowania i wysiłku. I to się po prostu czuje w każdej chwili spędzonej z grą. Jestem pewien, że cały skład Ubi Soft Montreal zdobył tą robotą kupę dobrej karmy, która wróci do nich w wygranych loteriach totolotka, pięknych żonach, mądrych dzieciach i innych materialnych oraz niematerialnych korzyściach. Jestem też pewien, że trudno będzie znaleźć lepszą grę akcji wydaną w tym roku, w ogóle niewiele było ostatnio równie udanych i kompletnych gier. Mówię ci, Jabbar - jeśli będziesz miał okazję, zagraj w Piaski Czasu. Znów poczujesz się jak w liceum...

9+

WYMAGANIA
Win XP/2000/ME/98
Procesor: PII 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Ubi Soft Montreal
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ właściwie wszystko, a w szczególe...
- ⊕ grywalność
- ⊕ grafika
- ⊕ wykonanie
- ⊕ umiejętne odświeżenie formuły oryginału
- ⊖ drobne kłopoty z przełączaniem się celów podczas walki

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 9

www.prince-of-persia.com

Największy sklep w Polsce!

4MAX

WWW.4MAX.PL

WSZYSTKO DO:
TUNINGU,
MODDINGU
OVERCLOCKINGU
WASZEGO
KOMPUTERA

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
www.revoltec.net.pl

REVOLTEC POLAND SP. Z O.O.
01-459 WARSZAWA UL. GROCZEWSKA 229 PAW 9

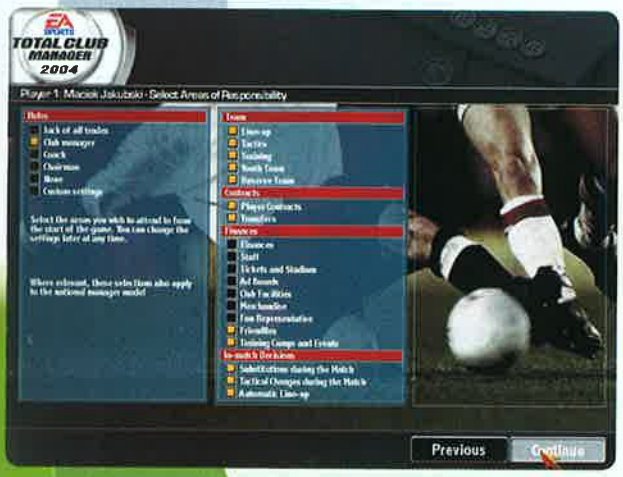
EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2004

Ale to uparciuchy z programistów EA Sports. Od kilku lat siedzą, dłubią w tych kodach, starając się za wszelką cenę zdetronizować Championship Managera. Bez rezultatu. Dla przypomnienia - zeszłoroczna edycja Total Club Managera zrobiła na mnie naprawdę dobre wrażenie. Do tego nawet stopnia, że prognozowałem zmianę lidera w świecie menedżerów w krótkim czasie. Nie tym razem jednak, bo choć Total Club Manager 2004 jest całkiem fajny, CM 4 jest po prostu lepszy.

GATUNEK: MANAGER/SPORT

Do rzeczy. Pamiętacie sławne fuzje piłkarskie w naszej ekstraklasie lat temu 8-10? Majętny właściciel klubu z niższej klasy kupował bankrutujący klub (a raczej jego nazwę) z ekstraklasy i przenosił do innego miasta. Głównym daniem TCM 2004 miała być podobna fuzja pomiędzy TCM 2004 a FIFA 2004. Podobna w takim sensie, że obie gry są ze sobą ściśle powiązane. Opcja ta nazwana Football Fusion widnieje w menu gry, więc - jak mniemam - możemy (zgodnie z założeniami) spokojnie giercować w TCM 2004, zaś mecze rozgrywać naszą drużyną w FIFA 2004. Piszę „jak mniemam", bo gdy otrzymałem z EA Sports płytkę z TCM 2004, nasz egzemplarz FIFA 2004, jaki dostaliśmy do recenzji, wędrował już w drugim kierunku. Do siedziby EA Sports w celu zmielenia, bo to jakaś specjalna wersja była - zabezpieczona i w ogóle „zniszczyć przed odpakowaniem". Niemniej wziąwszy pod uwagę to, że ktoś wpadł na taki pomysł, i go zrealizował, należy za to przyznać TCM 2004 punkt. W końcu FIFA 2004 i TCM 2004 to pierwsze sportowe zintegrowane ze sobą gry.

Eld



TCM 2004 stanowi pełnowartościową alternatywę dla CM 4. Jeśli potrzebujesz dobrego menedżera, już wiesz, czego szukać w sklepie. Ale 'Realism is Everything', czyli hasło reklamowe - to bujda.

Totalnie, czyli też po polsku

Zmian większych w stosunku do odsłony zeszłorocznej nie ma. Prochu autorzy nie wymyślili, choć parę malutkich innowacji jest. Z rzeczy, dla których warto mieć tę grę, należy zaraz na początku wymienić to, że mamy tu ligę polską. Wprawdzie tylko ekstraklasę, ale za to składy i statystyki kopaczy oddano w sposób satysfakcjonujący. Oprócz naszej ligi, do dyspozycji jest imponująca liczba około 50 innych.

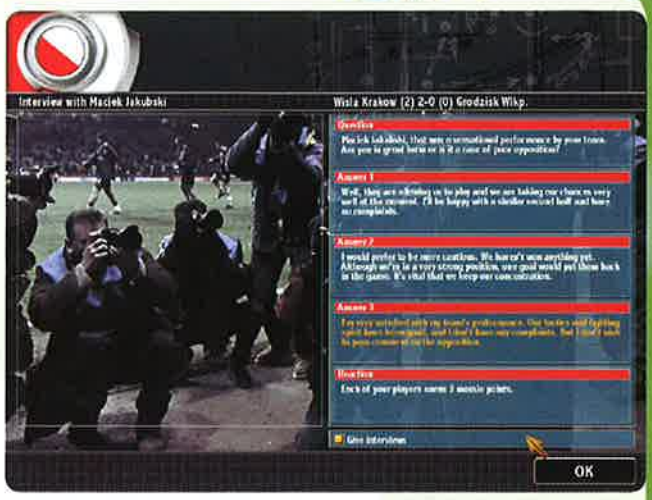
Cóż jeszcze?

Do wyboru tryb kariery, w którym pokierujesz losami ulubionego klubu - można zdać się na losowy wybór komputera, zacząć grę losowo wybranym klubem, lecz w którejś z niższych lig, i wreszcie wybrać tryb kariery, z opcją, dzięki której nie możesz zostać wyrzucony na bruk. Jeśli ci mało, jednocześnie możesz również poprowadzić reprezentację narodową. Fajną rzeczą dla wszystkich maniaków detali jest opcja przydzielenia naszemu 'menago' punktów odpowiadających za umiejętności: motywacji, trenerskie i bramkarskie. Rzecz

jasna - jakoś tam przekłada się to na to, jak nam później idzie w trakcie gry.

Detali ci u nas dostatek

Przed rozpoczęciem gry możemy również dokładnie zdefiniować, czym będziemy się zajmować. Ktoś nie ma głowy do finansów, zaznacza tylko opcje związane z trenowaniem i taktyką. I odwrotnie lub jedno i drugie. Gracz ma w tej kwestii pełną swobodę, podobnie jak i podczas gry. W zasadzie jest tu wszystko, czego oczekujemy po rasowym menedżerze: bogate opcje taktyczno-treningowe, realistyczny system transferowy, interakcję z mediami i zawodnikami, rozbudowę stadionu, rozmowy ze sponsorami i tak bez końca. Wydaje się, że w TCM 2004 o niczym nie zapomniano.



Taktyczne abecadło

Podobają mi się przede wszystkim opcje taktyczne. Umieszczono w nich m.in. determinację. Własnoręcznie ustalamy, z jakim zaangażowanie mają grać kopacze w każdym kwadransie spotkania oraz wówczas, kiedy prowadzimy lub przegrywamy. Do tego dochodzi jeszcze ich motywowanie (np. dodatkowa premia finansowa czy dzień wolny). Zresztą motywacja ma tu kolosalne znaczenie. Ot, chociażby udzielimy wywiadu przed spotkaniem czy w przerwie, w którym wypowiemy się na temat gry piłkarzy. Odpowiednia wypowiedź zdopinguje kopaczy do lepszej gry. Poza tym w taktyce znajdziemy mnóstwo znajomych opcji, jak chociażby pressing, styl gry oraz to, czy stosujemy pułapki "ofsajdowe" itd.

Realizm jest - jaki jest

Prawdę mówiąc, wszystkie te taktyki na wynikach odbijają się tak sobie. 'Realism is Everything' - to hasło reklamowe to bujda. Najbardziej znamienny przykład to mecz rozegrany przez obie nasze pierwszoligowe Wisły. Gram Wisłą z Krakowa i po 20 minutach prowadzę u siebie 2:0. Kilka minut później dwóch graczy z Płocka wylatuje za czerwone kartki i... staje się cud nad Wisłą. Goście szybko strzelają 2 bramki, a ja do końca męczę się, próbując zmienić rezultat i w zasadzie broniąc się! Jak to jest? Gram u siebie, mam dużo lepszy skład i nie potrafię sobie poradzić z dziewiątką kopaczy przeciwnika? Gdzie tu realizm? Takich przykładów mogę podać więcej, choć ten jest najbardziej jaskrawy.

Z ławki

Sam mecz możemy obejrzeć w czterech wersjach. Show Complete Match, czyli pokazany w perspektywie animacji na silniku FIFA. Football Fusion, tj. rozegranie spotkania w FIFA 2004. Natomiast opcja Show Text Mode ukazuje mecz w formie napisów, tak jak w Championship Managerze. Ostatnia opcja to Show Final Result. Moim skromnym zdaniem, najlepszym wyborem jest Show Text Mode. Dlaczego? Ano dlatego, że oglądanie animacji ciągnie się w czasie, a poza tym ta opcja daje większe możliwości. W niektórych sytuacjach sami wybieramy rozwiązanie, jak mają się zachować zawodnicy na boisku. Strzelić, podać czy dryblować.

Z trybuny

Wizualnie TCM 2004 dalej podąża drogą wyznaczoną przez poprzedników. Menusy są schludne i ładne, a animacje spotkań przedstawiono za pomocą silnika FIFA. Oczywiście nie tego najnowszego, lecz bodajże z edycji 2002. W niczym to jednak nie zmienia faktu, że inne menedżery mogą tylko o takich animacjach pomarzyć. Podobnie jak rok temu, w nowej odsłonie TCM możemy wstawić własne mp3, aby towarzyszyły naszym zmaganiom. Zgrzytem w ścieżce audio jest natomiast powierzenie komentarzy parze moich „ulubieńców" - Motsonowi i McCoistowi. Zabrać im mikrofony, proszę!!!

Jest dobrze, ale...

...chyba jednak bardziej mi się podoba CM 4. Może to kwestia przyzwyczajenia, może łatwiejszego interfejsu, a może realizmu. Mimo to TCM 2004 stanowi pełnowartościową alternatywę dla CM 4. Jeśli potrzebujesz dobrego menedżera, już wiesz, czego szukać w sklepie.

PS Na zakończenie jeszcze jedna rzecz, która przypadła mi w TCM 2004 do gustu, a mianowicie opcja Trivia, w której możemy sprawdzić własną wiedzę. Większość pytań dotyczy oczywiście ligi angielskiej, ale jest też sporo tych dotyczących innych lig europejskich. Przednia zabawa – i tylko szkoda, że EA Sports nie wysyła do graczy takiej samej kwoty kasy, jaką wygramy w tym quizie.

8+

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 600
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak

Producent: EA Sports
Dystrybutor: EA Polska

- ⊕ opcja Football Fusion
- ⊕ jest liga polska!
- ⊕ animacji to inne menedżery mogą pozazdrościć
- ⊕ opcja Trivia
- ⊖ realizm trochę jednak kuleje
- ⊖ CM4 jest mimo wszystko lepszy

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 7

www.ea.com

OSTRO GRAMY
VIRUS TM
_Nowy numer w sprzedaży 09.01.2004

Silent Storm

Schyłek roku 2003 był nadzwyczaj dobrym okresem dla graczy. W tym właśnie czasie pojawiły się np. Call of Duty, Star Wars: Knights of the Old Republic czy Prince of Persia: Piaski Czasu - gry, które zmieniły sposób postrzegania gatunków, z jakich się wywodzą. Jest jednak jeszcze jedna, którą wymieniać należy jednym tchem z poprzednimi. Ta dla odmiany nadeszła bez grzmotów i błysków, a mimo to uczyniła spustoszenie (najpierw w porfelach, następnie w życiu towarzyskim) nie mniejsze niż poprzednie. Cicha Burza. Silent Storm.

gem

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

Silent Storm to kolejne dzieło moskiewskiego **Nival Interactive** - studia, które w pełni zasługuje na miano **kuźni gier nadzwyczajnych**. Listę gier Nival otwiera seria **Rage of Mages**, następnie jak dotąd pojedyncza **Evil Island** oraz **Blitzkrieg** (fanów Blitzkriega ucieszy bez wątpienia fakt, że Rosjanie przyznali się niedawno do tworzenia jego sequela). Wreszcie - Silent Storm. Gra, która pojawiła się w zasadzie znikąd. Mieliśmy wprawdzie wcześniej okazję widzieć screenshoty, jednak one same ani w dziesiątej części nie zdradzają, czym jest ona sama. Wtedy zdawało się nam, że to takie **nieco lepsze Commandos**, podczas gdy Silent Storm w rzeczywistości jest **spełnionym marzeniem fanów strategii turowych**, najdoskonalszą grą tego typu, jaką miały kiedykolwiek przyjemność widzieć ludzkie oczy!

S2 zaraźliwy

Nie da się ukryć - świat przespał ten niezwykły tytuł, nie zauważył zbierających się na horyzoncie chmur, nie zainteresował nim przed jego premierą. Tym samym gra oferująca wszystko, co najlepsze w turówkach i... dużo, dużo więcej. Pozbawiona została części superlatyw i rozgłosu należnych jej na długo przed dniem, w którym ukazała się w sklepach. Przyznajemy przy tym - my również aż do dnia, w którym położyliśmy ręce na jej wersji demonstracyjnej, nie wiedzieliśmy, **jakim skarbem jest Silent Storm**. W demo rosyjskie jednak, mimo szczątkowej znajomości bukw, grałem przez dwa dni z rzędu. Wkrótce stało się jasne, że nie stanowiłem odosobnionego przypadku i przez redakcję przeszła mała epidemia S2. Najbardziej podatnym na nią okazał się sierżant Makabrienko, który przepadł na kilka dni bez wieści, by powrócić ze szczegółowymi planami taktycznymi na każdą z map dema.

S2 alternatywny

Akcja Silent Storm, lub S2, rozgrywa się w **alternatywnej historii**, w czasie drugiej wojny światowej. W grze dostępne są **dwie odrębne kampanie** - dla Aliantów i Osi, składające się z nieokreślonej liczby zadań głównych (oraz - jako bonus - spotkań losowych). Obydwie rozpoczynają się skromnie - w ręce gracza oddana zostaje grupa specjalna zrzucana na „enemy territory", mająca zająć się „agresywnym kontrwywiadem", czytaj - zbieraniem informacji, sabotażem, ale głównie eliminowaniem ludzi z niestosownym niemieckim (lub z drugiej strony - brytyjskim) akcentem. Naturalnie szybko okaże się, że z każdą kolejną wykonaną misją nasze komando wikła się coraz bardziej w intrygę, od której zależeć mogą **losy wojny**. Dość będzie powiedzieć, że niemiecki sen o „cudownej broni" może

Strategia - a grafika i animacja jak w grze akcji.

się tu spełnić. I że Anglicy i Niemcy nie są jedynymi w tej próbie sił i technologii...

S2 nieliniowy

Podkreślić jednak grubą kreską należy jedną, kluczową cechę kampanii. Stanowi ją jej **całkowita nieliniowość**. I nie chodzi tu jedynie o część taktyczną - walkę - której losy toczą się inaczej w zależności od składu osobowego grupy, ekwipunku czy choćby szczęścia - lecz o tak istotną dla fabuły gry rzecz, jak... kolejność czy nawet liczba misji! Nival postawił bowiem na przypadek: na początku gry porozrzucane są w sposób przypadkowy po różnych mapach dokumenty - podpowiedzi, które „otwierać" będą kolejne zadania. Może też zdarzyć się, że po prostu nie znajdziesz dokumentu, który otworzy misję w magazynie, lub nie zdołasz schwytać uciekającego Obersta Kocha, by odkryć, czym tenże się zajmował, a tym samym będziesz zmuszony odbijać z dobrze strzeżonego laboratorium brytyjskiego naukowca. Ten układ sprawia, że **nikt, zasiadając do gry, nie ma prawa wiedzieć, w ilu misjach zamknie się jego kampania**!

S2 elastyczny

Silent Storm zwyczajowo rozpoczyna się wyborem stworzonego uprzednio bohatera (6 narodowości) lub... godzinką u kosmetyczki. To ostatnie dlatego, że Nival nie tylko pozwala na wybór „specjalizacji" - żołnierz, spec od ciężkiego sprzętu, snajper, zwiadowca, saper, medyk - i samodzielnego rozdysponowania punktów charakterystyki, ale nawet zrobienia twarzy i doboru głosu! W tym celu Nival wykorzystał technologię LifeStudio:HEAD, pozwalającą - za pomocą 8 suwaków - **dowolnie modyfikować wygląd** tworzonej postaci. W efekcie przy odrobinie chęci możliwe jest stworzenie niemal dowolnego człowieka - od majora Koeniga z „Wroga u bram" po dobrego wojaka Szwejka płci żeńskiej!

Zaimplementowana w grze fizyka, a szczególnie rag-doll, powala (Niemców też).

Silent Storm w rzeczywistości jest spełnionym marzeniem fanów strategii turowych, najdoskonalszą grą tego typu, jaką miały kiedykolwiek przyjemność widzieć ludzkie oczy!

S2 5 wspaniałych

Kolejnym krokiem na drodze ku przeznaczeniu jest wybór **5 towarzyszy**, którzy wraz z alter ego gracza stworzą multinarodowościową grupę specjalną pod wezwaniem. Również w tym przypadku twórcom gry należą się brawa. W grze stworzono 40 potencjalnych towarzyszy reprezentujących prawdopodobnie każdą z nacji biorących udział w drugiej wojnie światowej. Są więc i Brytyjczycy, Rosjanie, Francuzi i Amerykanie, ale także Hindus, Australijczyk, Polak

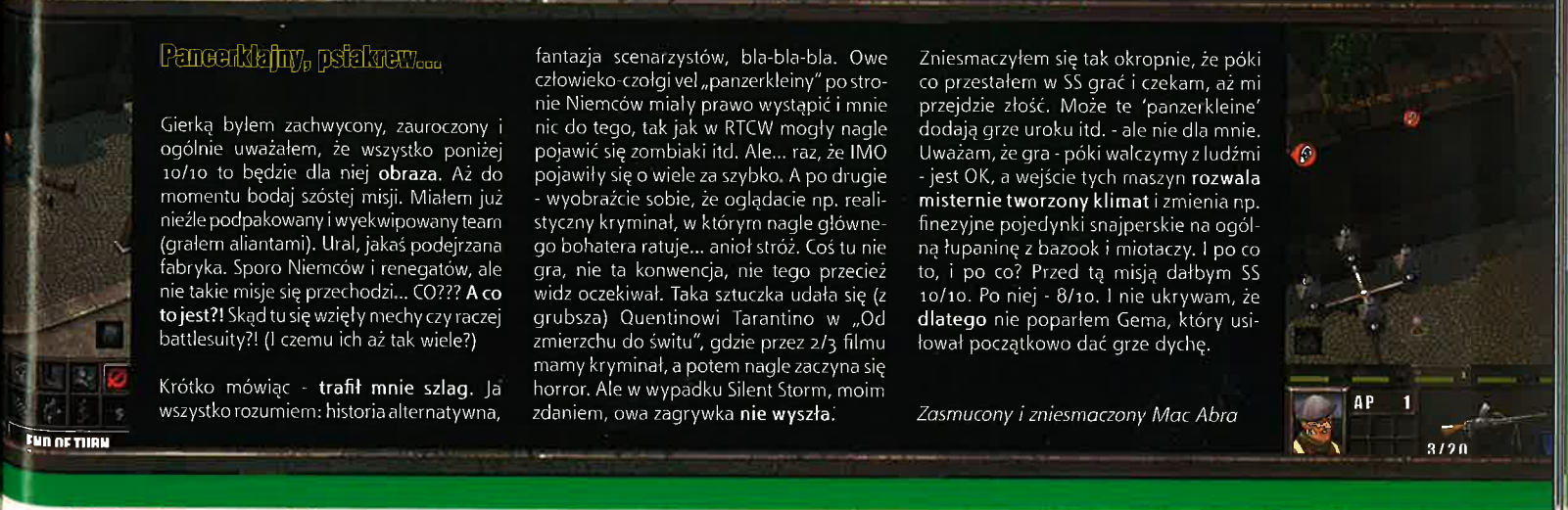
Pancerklajny, psiakrew...

Gierką byłem zachwycony, zauroczony i ogólnie uważałem, że wszystko poniżej 10/10 to będzie dla niej **obraza**. Aż do momentu bodaj szóstej misji. Miałem już nieźle podpakowany i wyekwipowany team (grałem aliantami). Ural, jakaś podejrzana fabryka. Sporo Niemców i renegatów, ale nie takie misje się przechodzi... CO??? **A co to jest?!** Skąd tu się wzięły mechy czy raczej battlesuity?! (I czemu ich aż tak wiele?)

Krótko mówiąc - **trafił mnie szlag**. Ja wszystko rozumiem: historia alternatywna, fantazja scenarzystów, bla-bla-bla. Owe człowieko-czołgi vel „panzerkleiny" po stronie Niemców miały prawo wystąpić i mnie nic do tego, tak jak w RTCW mogły nagle pojawić się zombiaki itd. Ale... raz, że IMO pojawiły się o wiele za szybko. A po drugie - wyobraźcie sobie, że oglądacie np. realistyczny kryminał, w którym nagle głównego bohatera ratuje... anioł stróż. Coś tu nie gra, nie ta konwencja, nie tego przecież widz oczekiwał. Taka sztuczka udała się (z grubsza) Quentinowi Tarantino w „Od zmierzchu do świtu", gdzie przez 2/3 filmu mamy kryminał, a potem nagle zaczyna się horror. Ale w wypadku Silent Storm, moim zdaniem, owa zagrywka **nie wyszła**.

Zniesmaczyłem się tak okropnie, że póki co przestałem w SS grać i czekam, aż mi przejdzie złość. Może te 'panzerkleine' dodają grze uroku itd. - ale nie dla mnie. Uważam, że gra - póki walczymy z ludźmi - jest OK, a wejście tych maszyn **rozwala misternie tworzony klimat** i zmienia np. finezyjne pojedynki snajperskie na ogólną łupaninę z bazook i miotaczy. I po co to, i po co? Przed tą misją dałbym SS 10/10. Po niej - 8/10. I nie ukrywam, że **dlatego** nie poparłem Gema, który usiłował początkowo dać grze dychę.

Zasmucony i zniesmaczony Mac Abra



(swoją drogą, dziwaczne ma imię i jego ojciec też). A po stronie Osi - prócz Niemców i Włochów, np. Słowacy. Co przy tym ciekawe, współtworzył je Shauna Lyng - twórca indywidualności z Jagged Alliance - i tak jak tam, każdy z potencjalnych herosów wyposażony został w odrębną historię, osobowość i głos! Dzięki temu Rosjanka potwierdza rozkazy frazą „da, sjejczas", a Słowaczka potwierdza celne trafienie słowem „mrtvy". Niestety, aktorom nie udało się poprawnie odtworzyć akcentu w przypadku... Polaka mówiącego „pomok", zamiast „pomocy". Nawiasem mówiąc - na temat jego „Yes, Guz" nadal trwają dyskusje... Makabrienko twierdzi, że chodziło o „jest guz" (po trafieniu).

Silent Storm jest grą nadzwyczajną. Jest wszystkim tym, na co czekaliśmy od dnia, w którym skończyliśmy UFO: Enemy Unknown!

FG-42 i przynajmniej kilkanaście odmian karabinów snajperskich. Można też zdobywać broń na wrogu. Pamiętać jednak przy tym warto, że podniesiony MG-34 służyć ci będzie tak długo, jak długo mieć będzie amunicję, a grając jako aliant na pewno nie znajdziesz jej w brytyjskim kwatermistrzostwie.

S2 turowy

Walki w Silent Storm **rozgrywane są w turach** ze wszystkimi tego konsekwencjami: punktami akcji (ale w chwili gdy przez dłuższy czas żaden z żołnierzy nie widzi przeciwników, włącza się real-time), „przerwaniami" (opportunity), przede wszystkim jednak walczy sam i na własną rękę. Może zdarzyć się, że działania wyglądać będą na zsynchronizowane, jednak to tylko przypadek.

S2 rozwijający się

Na korzyść naszego teamu przemawia natomiast to, co zwykło się nazywać **elementami role-playing**, a w czasach pierwszego XCOM-u było po prostu rozwojem postaci. Podobnie jak w tamtej legendarnej już turówce, rozwijają się umiejętności aktywnie wykorzystywane. Prócz zmieniających się liczb przy cechach - strzelaniu, ukrywaniu się itp. - postacie nabywają nowych umiejętności, np. szósty zmysł pozwalający saperowi skuteczniej wykrywać pułapki, czy zdolność

Silent Storm: Sentinels

Silent Storm: Sentinels (S3?) to tytuł pierwszego z wielu - mam nadzieję - oficjalnych dodatków do S2. Akcja S3 rozgrywa się **w kilka lat po wojnie**, w chwili gdy jasne staje się, że projekt „Młot Thora" znów może zagrozić ludzkości. Na szczęście wciąż możemy liczyć na dobrze już nam znanych weteranów, którzy powołują tajną organizację najemników, zwaną „Sentinels" - „Strażnicy". Co przy tym ciekawe, tym razem sprzęt (broń i amunicję) nabywać trzeba będzie za **(własne)** pieniądze...

Nival obiecuje przy tym, że S3 będzie uzupełnieniem godnym miana króla gier turowych. W grze, prócz **nowych rodzajów broni** (wprowadzony zostanie cecha zawodności broni, która może się zacinać i psuć), pojawią się nowi „Strażnicy", nie odwiedzane dotąd lokacje (m.in. pustynie, opuszczone kopalnie, podziemne schrony) i co ciekawe - nierealizowane wcześniej misje - wywiad, sabotaż, nawet morderstwo! Fanów ucieszy także bez wątpienia obietnica **poprawionej AI**.

http://www.nival.com/eng/pr031125_e.html

S2 uzbrojony

Ostatnim punktem planowania akcji w bazie jest **wybór wyposażenia** każdego z podległych. Dostosowane winno ono być do specjalizacji żołnierza - medycy powinni dźwigać nożyce chirurgiczne i całe kilogramy bandaży oraz opatrunków, a saperzy - m.in. wytrychy. Dodatkowo warto dać każdemu z nich jakąś pukawkę lub dwie. W S2 istnieje **75 rodzajów broni** odtworzonych przy pomocy historyka wojskowości - od noży, pałek i gwiazdek do rzucania po panzerschreka i PIAT-a. W grze znaleźć można przynajmniej 5 odmian stena (nie liczę wersji z tłumikiem) i przynajmniej 4 MP-40, ale także różne berrety, BAR-y, breny, MG-34, nawet

Silent Storm jest fatalny!...

Bo... to turówka!". Taki pogląd wygłosił recenzent serwisu news0r - http://www.news0r.com/reviews.php?p=1264. Oto kluczowy fragment - część zakończenia.

„Łączenie gatunków w grach nie zawsze okazuje się korzystne zarówno dla twórców, jak graczy, jednak w Silent Storm powiodło się. JoWood, nie sięgając zbyt głęboko w RPG i RTS (1), stworzył nowe, satysfakcjonujące rozwiązanie. (2) Na nieszczęście stworzono walkę w sposób, który odbiera część realizmu ze znakomitej jako całość symulacji drugiej wojny światowej (3). Osobiście uważam to za bardzo duży mankament i muszę przyznać, że całkowicie obrzydził mi on grę. Czekanie na swoją kolej jest zbyt nudne, a brak możliwości reakcji i odwetu jest po prostu denerwujący". (4)

1) Wygląda na to, że nie znam znaczenia skrótu RTS. Bo co jak co, ale Silent Storm jest wszystkim, ale nie strategią *czasu rzeczywistego*.

2) Pech chce, że to rozwiązanie wymyślił Julian Gollop w Laser Squad - w 1988 - 6 lat **przed** pierwszym pełnym RTS-em - Dune 2.

3) To nie jest symulacja wojny światowej (ona była ciut większa...), tylko działań bojowych w trakcie owej wojny.

4) No i proszę. Największą wadą Silent Storm - idealnej inkarnacji strategii turowych - jest to, że... walczy się w niej w turach! W ten sposób można uznać, że KotOR byłby wyśmienity, gdyby nie to, że jest role-playem, i do tego osadzonym w świecie SW, a NFS: Underground byłby dobry, gdyby nie konieczność jeżdżenia samochodami...

Przy okazji: recenzent najwyraźniej zapomniał, że w Silent Storm istnieje coś takiego, jak możliwość (re)akcji w czasie tury przeciwnika. To „opportunity" (czyli sposobność, szansa), determinowana na podstawie zdolności „interrupt", w jaką wyposażony został każdy żołnierz.

Rameczkę tę dedykujemy ludziom potępiającym w czambuł poziom polskich recenzji o grach i przeciwstawiających „świetne zachodnie sajty". Panowie - ignoranci są wszędzie, a tylko tych z Zachodu jedynie ciężej (niektórym) zrozumieć :).

możliwością stosowania wyszukanych taktyk. Sens ma wreszcie rozpraszanie grupy i próby okrążania czy zastawianie pułapek (możliwe jest nawet minowanie np. drzwi!). Co przy tym ważne - myślenie takimi kategoriami szybko okazuje się **niezbędne**. To dlatego, że przeciwnik, operujący na swoim terenie, jest znacznie liczniejszy i zwykle lepiej rozstawiony. W dodatku dysponuje **całkiem niezłą AI** i choć zwykle na swą zgubę biegnie w kierunku wystrzałów, to potrafi także czaić się bez ruchu nawet kilkanaście tur, tylko po to, by władować serię wprost w pierś przechodzącego żołnierza. Niestety (a może - uwzględniając, że i tak jest trudno - na szczęście), przeciwnicy **nie mają świadomości działań drużynowych**. Każdy z nich ignorowania ran, które normalnie wpłynęłyby na celność. To sprawia, że warto starać się zachować weteranów przy życiu. Warto przy tym pamiętać, że choć na najniższym poziomie trudności żołnierze giną bardzo rzadko - sprowadzeni do zera punktów żywotności padają nieprzytomni ale jeśli wyniesiemy ich z pola walki - przeżyją, to na wyższych śmierć czeka za każdym rogiem, a nawet... **pod podłogą!**

S2 wiarygodny

Niewiele jednak przesady będzie w twierdzeniu, że za sukcesem Silent Storm stoi jego **engine**. Tworzony był przez ponad 3 lata z jednym założeniem: stworzyć najlep-

szy możliwy silnik 3D dostępny nie tylko w strategiach, ale w grach komputerowych w ogóle. Efekt finalny zaskoczył ponoć nawet samych twórców! Jego podstawę, podobnie jak w Half-Life 2, stanowi zintegrowanie go z nieprawdopodobnie zaawansowanym technologicznie **systemem wiarygodnej fizyki.**

Tyczy się to - co ważne - **wszystkich obiektów na mapie.** Nie tylko drobiazgów jak broń czy hełm, który potrafi stoczyć się po pochyłości na samo dno kotlinki, lecz także pocisków, które latają po odpowiednich krzywych balistycznych, czy nawet **całych budynków!** W tym ostatnim przypadku następuje to w całkowicie realistyczny sposób. W przeciwieństwie do XCOM, w którym w wyniku trafienia nikła cała sekcja ściany, tu najpierw pojawiają się niewielkie uszkodzenia i przestrzeliny! (W jednym ze starć kule przebijając drzwi hangaru sprawiały, że stojące wewnątrz niego beczki wybuchały...) Dla grywalności oznacza to tyle, że nagle możliwe stało się np. nafaszerowanie ołowiem przeciwnika stojącego **piętro wyżej**, na drewnianej podłodze! Albo zrównanie z ziemią **całego budynku** poprzez odpowiednio intensywny ostrzał ścian parteru, bo fizyka wie, kiedy przekroczona została „nośność" uszkodzonej ściany!

S2 technologicznie niezrównany

Silent Storm wykorzystuje także technologie niespotykane poza first-person shooterami. Tutejszy **rag-doll**, czyli animacje szmacianej laleczki, sprawiające, że padające ciała zachowują się tak jak powinny, jest **najlepszy, jaki dotąd widziałem!** Tu niczym nadzwyczajnym jest widok trupa, który naturalistycznie zawisł na ogrodzeniu albo zaczepił ręką o gałąź krzewu. Engine umożliwił także tworzenie znakomitych animacji - żołnierze biegają i chodzą, mogą przyklęknąć i położyć się, przesuwać bokiem (strafe'ować!) i iść tyłem, przeskakiwać ogrodzenia i wchodzić przez okna lub wspinać na dachy. Osobny wątek stanowią pozycje snajperów. Zamiast strzelać z ręki, zdarza się im, w siadzie tureckim, składać lufę karabinu w zgięciu łokcia. Dodatkowo dysponuje on **wszystkimi efektami, którymi szczyci się DirectX 8.1:** dynamicznymi światłami oraz pixel i vertex shaderami, oświetleniem środowiskowym czy bump mappingiem.

Kompleks technologiczny Silent Storm uzupełniają system dźwięku **Dolby 5.1** (w grze, oprócz dialogów, istnieje **40 tematów muzycznych**, dostosowujących się dynamicznie do tempa akcji) i... cudowny **edytor map**, scenariuszy, grafiki, dźwięku i wszystkiego, co tylko może być potrzebne utalentowanym modderom. Niestety, cena, jaką należy zapłacić za ten technologiczny rozmach, jest bardzo wysoka. **Silent Storm potrafi zadławić najpotężniejszy choćby sprzęt.**

Z drugiej strony, łatwo się skaluje - Silent Storm uruchomić da nawet na Rivie TNT 2 ze 128 MB RAM-u, jednak z taką kartą grania zdecydowanie nie polecamy.

S2 bezbłędny

S2 właściwie pozbawione jest nie tylko braków, ale i błędów, bo te, które odkrywaliśmy, szybko stawały się bezzasadne. Początkowo myślałem np., że nie sposób przestrzelić się przez okno, przy którym stoi strzelec. Okazało się, że jest to możliwe, pod warunkiem jednak, że strzelający cofnie się o krok - by nie rysować lufą karabinu szyby. Zastanawialiśmy się też, czemu nie oznaczono „strefy ewakuacji" - okazało się, że, tak jak dyktuje zdrowy rozsądek, jest nią cały obwód mapy. Brakowało także granatów na wyposażeniu szeregowych żołnierzy przeciwnika. Ten jednak problem z kolei rozwiązany został przez patch 1.1. (Nival pracuje już na 1.2). Stanęło ostatecznie na tym, że **nie do końca podoba się nam pomysł superbroni (patrz ramka).** Można było chyba stworzyć interesującą fabułę bez uciekania się do nich, choćby odtwarzając najsłynniejsze historyczne (i tworząc hipotetyczne) akcje grup specjalnych. Odbicie Mussoliniego przez spadochroniarzy Otto Skorzenny'ego to tylko jedna z możliwości.

S2 triumfujący!

Nie sposób jednak zaprzeczyć, że **Silent Storm jest grą nadzwyczajną.** Nadszedł w czasie, gdy wszystkim wydawało się, że wraz z premierą UFO: Decydujące Starcie strategie turowe ostatecznie zeszły z tego świata, i udowodnił, że przeciwnie - są w stanie podbić serca każdego gracza. **S2 jest wszystkim tym, na co czekaliśmy od dnia, w którym skończyliśmy UFO: Enemy Unknown.** Miejmy nadzieję, że przetrze szlaki kolejnym grom tego typu. Tymczasem jednak wypada tylko zakrzyknąć - „panuj nam długo i miłościwie, Silent Stormie!" - i... czekać na zapowiedziany już dodatek **Sentinels!**

12/2003

9

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: PII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Nival Interactive
Dystrybutor: JoWooD

⊕ engine
⊕ klimat
⊕ tury

⊖ wysokie wymagania sprzętowe
⊖ AI
⊖ superbronie psują klimat rozgrywki

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 8

www.nival.ru/eng/s2_info.html

GATUNEK: SPORTOWA

EA SPORTS™ NBA LIVE 2004

Miniquiz wiedzy o historii NBA

Odpowiedzi znajdziecie na następnej stronie.

1. Który gracz przebywał najwięcej minut na parkietach NBA?
2. Który z graczy ma na koncie największą liczbę asyst?
3. Który koszykarz ma najlepszą skuteczność rzutów za trzy punkty?
4. W jakich drużynach grał Shaquille O'Neal?
5. W ilu drużynach grał podczas kariery Michael Jordan?
6. Z jakiego miasta jest drużyna Szerszeni (Hornets)?
7. W jakim miesiącu jest mecz gwiazd NBA?
8. Kto zdobył najwięcej punktów w jednym spotkaniu i ile z nich było rzutami „za trzy"?
9. Drużyna z Charlotte nazywa się...
10. Jak się nazywa olimpijska reprezentacja USA w koszykówce?

Qn`ik

Yo, ziomale! Ma ktoś ochotę na basketa? Na miarę dwa tysiące czwartego roku.

Jak co roku jako ostatnia z trójki najpopularniejszych gier EA Sports (przynajmniej w Europie - nie dam sobie niczego uciąć, czy w krainie hamburgerami płynącej większym popytem nie cieszy się futbol amerykański) na parkiet wbiega NBA 2004. Jak zwykle nieco podmalowana, nieco uaktualniona i na wskroś hiphopowa. Trochę *niestety*, że tak sobie subiektywnie rzeknę.

Hegemonia

Co jeszcze można wymyślić w dziedzinie komputerowej koszykówki? Czy EA Sports osiągnęło już absolutny szczyt własnych możliwości i skazane jest na kontynuowanie tej znakomitej serii, wszelkie zmiany omijając szerokim łukiem? Moim zdaniem, nie. Koszykówka na ekranach monitorów pewnie jeszcze nieraz graczy zaskoczy. Nie wydaje się jednak, by stało się to za sprawą giganta zza oceanu. Odnoszę wrażenie, że **inwencja tych panów skończyła się** już w 1998 roku.

Niestety, o ile peceto-wi piłkarze mogą teraz liczyć na to, że Konami złoi skórę cyklowi FIFA dzięki PES 3, to już nigdzie na horyzoncie nie widzę produkcji, która mogłaby zaszkodzić hegemonii NBA Live.

Zmian niewiele

Bez dwóch zdań NBA 2004 jest **grą lepszą** od NBA 2003. Ma nieco więcej opcji, kosmetycznie poprawioną oprawę graficzną, a gra jest nieco bardziej realistyczna i trudniejsza. Niestety liczba zmian nie pozwala nazwać jej następczynią produkcji z poprzedniego roku. To raczej tylko **przerośnięty patch czy update**, tyle że niewymagający pełnej wersji gry. Notabene kosztuje grubo ponad 100 złotych. W rozgrywce zmieniło się stosunkowo niewiele - wciąż do dyspozycji mamy te same kąty kamery, klawiszologia również znacznie się nie zmieniła (choć doszło kilka nowych ruchów, m.in. szumnie zapowiadany **freestyle**). Jeśli ktoś grał w jedną z poprzednich odsłon serii, bardzo szybko odnajdzie się w najnowszej. Niekiedy będzie miał nawet problemy ze zidentyfikowaniem, która jest która.

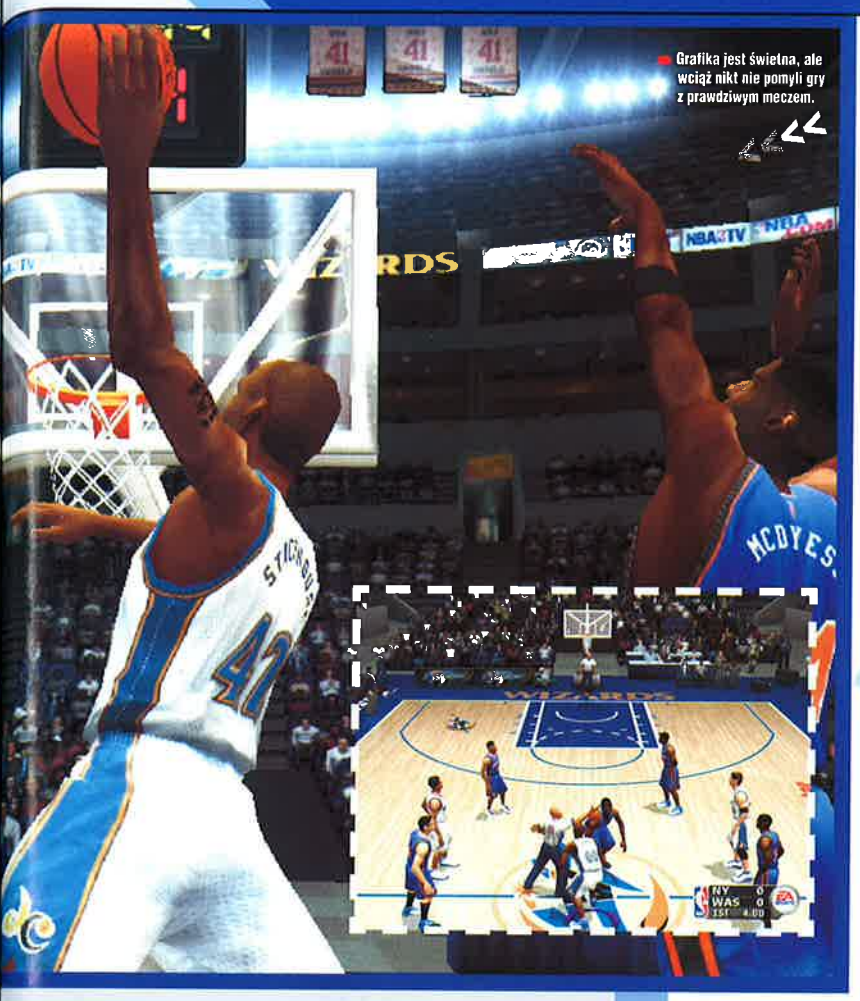
Przy okazji pozwolę sobie na pewną dygresję - dlaczego nikt nie wpadnie na pomysł, aby dać graczowi możliwość kontroli tylko nad jednym zawodnikiem i ustawić tryb FPP lub TPP? Może niekoniecznie jako zasadę gry, ale jedną z jej opcji? Wtedy dopiero moglibyśmy liczyć na prawdziwy przełom w grach sportowych.

Graficznie zmieniło się **stosunkowo niewiele**. Nie jest to jednak wada, gdyż już poprzednio oprawa wizualna prezentowała się niemal fotorealistycznie. Tej bariery komputery na razie nie przekroczą - aby widocznie poprawić grafikę w serii NBA, musiałyby one dysponować znacznie większą mocą obliczeniową (by np. bardzo dokładnie odwzorować krople potu spływające po czole Shaqa). Wciąż - mimo całego przepychu graficznego - nikt nie może mieć wątpliwości, że jednak oglądamy doskonale zrealizowaną grę, nie zaś prawdziwy mecz.

Obrona szczelna jak nigdy dotąd...

NBA Live 2004

Update czy sequel?



Grafika jest świetna, ale wciąż nikt nie pomyli gry z prawdziwym meczem.

Na plus

Co poprawiono w samej rozgrywce? Przede wszystkim **obronę**. O ile jeszcze w NBA Live 2003 dało się wymanewrować przeciwnika i znaleźć czystą sytuację pod koszem, już teraz zdarza się to niezwykle rzadko - i tylko na najniższych poziomach trudności. (Przy okazji - różnica między nimi jest spora. Początkujący gracz na poziomie Rookie spokojnie wygra mecz różnicą kilkudziesięciu punktów, ale już przy Starterze będzie walczył do ostatniego kosza.) Komputer serwuje graczom obronę niezwykle szczelną.

Warto również zaznaczyć, że w ataku nasi kompani także nie próżnują - starają się uzyskać jak najlepszą pozycję - robią zasłony i ogólnie wszystko to, co powinni. Dodano również kilka nowych ruchów, niektóre nawet całkiem przydatne. Choć już przykładowo freestyle nie jest aż tak 'free', jak by się można było spodziewać - to po prostu **zbiór niezwykle użytecznych predefiniowanych zwodów i dryblingów**. Cóż jednak z tego, skoro grający na klawiaturze musieliby skorzystać z pomocy stepującej stonogi, by wykorzystać wszystkie triki, jak oferuje gra. Za to szczęśliwi posiadacze gamepadów będą mogli się cieszyć większą kontrolą nad zawodnikami - bez tego ustrojstwa sterowanie jest zbyt skomplikowane i niewygodne.

Liczba zmian nie pozwala nazwać NBA 2004 sequelem. To niestety raczej tylko przerośnięty patch czy update niewymagający pełnej wersji gry. Notabene kosztuje grubo ponad 100 złotych.

Na minus

Nie ma jednak róży bez Luksemburga. AI zdarzają się również **spore wpadki**. Najlepiej opisać to na przykładzie - przeciwnik wyprowadza kontrę, przed nim znajduje się niekierowany przez nas zawodnik naszej drużyny. Staramy się podbiec do napastnika, by wspomóc samotnego kolegę walczącego sam na sam, a wtedy ten... stwierdza, że „przejmujemy" w obronie tego zawodnika i spokojnie odbiega, pozostawiając przeciwnikowi wolną drogę pod kosz. Takie sytuacje na szczęście nie zdarzają się zbyt często, dużo większe zastrzeżenia można za to mieć do systemu podań. Logiczne wydaje się, że komputer powinien przekazywać piłkę tam, gdzie wskazujemy aktualnie kursorem. Czasem tak w istocie jest, ale bywa również, że gra wie lepiej, do kogo chcemy podać - co sprawia, że nierzadko zdarzają się bezsensowne straty piłki.

Komu proporczyk?

Tylko 9,99 za sztukę! A może spodenki, buty, koszulki, przepaski... podpaski?... Wszak prawdziwy fan bez nich obejść się nie może, o czym doskonale wiedzą autorzy gry. Stąd też znaczną rolę w grze pełnią m.in. buty, jakie można kupić/odblokować za wykonywanie różnych zadań podczas meczów (przykładowo - zdobycie triple double etc.). Zupełnie nic one w grze nie zmieniają, jednak satysfakcja, jaką odczuwa gracz, wiedząc, że jego zawodnik gra w oryginalnych butach Reeboka, nie da się z niczym porównać. Prawda?

Hip hop non stop

Wspomniałem już o muzyce, którą możemy „dowolnie" konfigurować - tj. kasować utwory, które nam nie odpowiadają. Wielka szkoda, że do „wyboru" jest tylko **amerykański hip hop**. Da się to jednak przeboleć, gdyż muzykę można całkiem wyłączyć - tym bardziej że już odgłosy i komentarz podczas gry prezentują się bardzo dobrze.

Zrób karierę

Oczywiście w grze nie zabrakło standardowych opcji - pojedynczego meczu, play offu, 1 na 1 etc. Do nich doszła (jak i w innych grach z EA Sports) opcja Dynasty. Nie będę się nad tym szerzej rozwodził (możecie o niej poczytać w recenzji FIFA 2004 Elda sprzed miesiąca) - krótko mówiąc, to po prostu inaczej nazwana opcja kariery. Pod względem menedżerskim NBA 2004 prezentuje się całkiem nieźle - lepiej niż poprzedniczka. Znacznie gorzej za to wygląda sprawa z **treningiem** - ten wciąż niestety po prostu jest żałosny. Jak zwykle można w nim porzucać jednym zawodnikiem na pusty kosz (oczywiście przyciski podań i alley-upów są całkowicie bezużyteczne). Niech mi ktoś wytłumaczy - dlaczego nie mamy możliwości przećwiczyć np. ataków 2 na 1? Głupota czy lenistwo?

Dla kogo?

NBA 2004 bezwarunkowo powinni kupić tylko **najwięksi fani** koszykówki. Normalni gracze, lubiący wirtualnie powsadzać piłkę do obręczy, mogą się tą produkcją oczywiście zainteresować. Jednak jeśli mają wydanie z 2003 roku, kupowanie najnowszego raczej będzie stratą pieniędzy.

Odpowiedzi

1. Kareem Abdul-Jabbar (57 446 minut, czyli niecałe 40 dobi).
2. John Stockton oczywiście (15 806).
3. Steve Kerr (726 trafionych na 1599 prób, co daje skuteczność 45,4%).
4. Orlando Magic i Los Angeles Lakers.
5. W dwóch (Chicago Bulls i Washington Wizards).
6. Obecnie z Nowego Orleanu, dawniej z Charlotte.
7. W lutym.
8. Wilt Chamberlain, żaden - w tamtym czasie nie było jeszcze linii rzutów za trzy punkty.
9. Bobcats.
10. Dream Team.

7+

WYMAGANIA
Win Win 95/98/Me/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: konieczny

Producent: EA Sports
Dystrybutor: EA Polska

⊕ lepsza niż poprzedniczka
⊕ komputer jest naprawdę skuteczny w obronie

⊖ podania
⊖ czasem zachowanie AI
⊖ trening
⊖ mało zmian

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 7

www.easports.com

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

Age of Wonders: Shadow Magic jest kolejnym tytułem, w którym - wespół z bohaterami - smoki staną w walce o dobro całego magicznego świata. Kolejna odsłona turowej strategii, wręcz przesyconej elementami fantasy, jest kontynuacją gry: Age of Wonders II: The Wizard's Throne.

Age of Wonders: Shadow Magic

Krzysztof „Sir Torpeda" Tomicz

Po wojnie magów i objęciu przez Merlina tronu czarodzieja w Evermore dziać się zaczęły przedziwne rzeczy. Przerażające stworzenia wypełzły z miejsc skupiających magię i z wież, które niegdyś zamieszkiwane i wykorzystywane były przez czarodziejów. Bestie niszczyły wszystko, co stanęło na ich drodze, siejąc spustoszenie i strach. Ostatecznym i decydującym ciosem było pojawienie się w Evermore potworów, zniszczenie tronu czarodzieja i wessanie Merlina do Świata Cieni.

Historyję tworzyli...

Ludzie nauczyli się nienawidzić magię. Z fali tej nienawiści wyłonił się Phoebius, który zaprzysiągł zniszczyć wszystko, co posiadało choćby najmniejszy magiczny pierwiastek, co oczywiście zupełnie nie przeszkadzało mu stosować w tym celu czarów.

Merlinowi udało się jednak skontaktować z czarodziejami mieszkającymi na krańcach świata i nakazać im zjednoczenie się, wkroczenie do Świata Cieni, zniszczenie imperium Phoebiusa i zakończenie tej strasznej epoki. Tutaj właśnie zaczyna się rola gracza, gdyż to on kierować będzie tymi, do których się zwrócił Merlin.

Poza wątkiem głównym będziemy mieli także do czynienia z pewnymi epizodami w samej grze, które nie mają wpływu na jej główną fabułę. I tak, nie zdziwcie się, gdy poznacie krasnoluda, który zakocha się w śwince, a ta podczas spotkania przywita go radosnym kwiczeniem. Niczym nienormalnym też nie będzie pewne orcze plemię, którego przywódca ma żonę słynącą z obiadków o zapachach nieznośnych nawet dla krasnoludów. Takich śmiesznych, jak i trochę poważniejszych historii uświadczycie w czasie gry całkiem sporo.

Zasady układali...

Pod względem interfejsu i samej mechaniki zmieniło się na tyle niedużo, że osoby grające w poprzednie odsłony tej gry śmiało mogą rozpocząć normalną kampanię i ominąć tutorial. Ten sprawdziłem z czystej ciekawości - jest przygotowany bardzo dobrze, wręcz wzorowo.

Na uwagę zasługuje fakt, że również podczas samej rozgrywki uzyskamy szybką pomoc na temat prawie każdego elementu, toteż nie musimy nawet zagłębiać się w instrukcję.

Poruszamy się po powierzchni planety, w jaskiniach pod nią i w zupełnie nowym wymiarze - Świecie Cieni. Na głównej mapie znajdziemy wiele miejsc, które pomogą nam w osiągnięciu zwycięstwa, takie jak kopalnie, źródła energii magicznej, miejsca do rekrutowania jednostek, drzewa przyspieszające ruch, wieże obserwacyjne i wiele, wiele innych...

Gdy tylko rozpocznie się walka, nie jest już tak różowo. Oczywiście mamy do wyboru to, czy chcemy prowadzić nasze oddziały do boju osobiście, czy też komputer automatycznie ma za nas obliczyć wynik potyczki. (Ostrzegam, że potrafi on przegrać nawet te walki, w których my nie ponosimy żadnych strat.) Nie jest jeszcze tak źle, jeśli naprzeciw siebie stanie tylko kilka jednostek. Wszystko jest wtedy w miarę czytelne. Jednak do boju stanąć ich tu może aż 64... Wtedy jest to kwestia zaledwie kilku chwil, podczas których przestaniemy dostrzegać niektóre oddziały przeciwnika, zlewające się z otoczeniem (a niezbyt miłym doświadczeniem jest uświadomienie sobie przeoczonej hydry, siejącej spustoszenie wśród naszych oddziałów). Sytuację nieznacznie ratuje minimapa w prawym dolnym rogu ekranu, jednak i na niej nie zawsze widać jednostki przeciwnika.

Doprawili szczyptą magii...

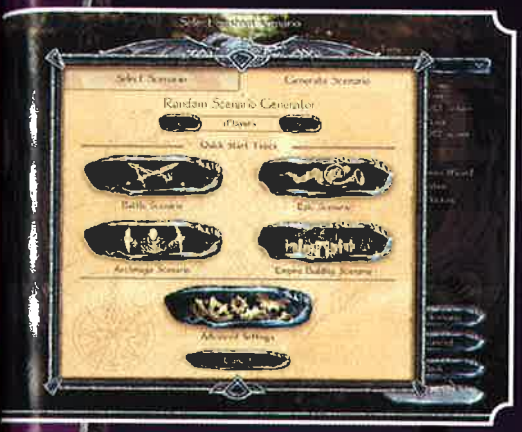
Równie ważna jak złoto jest energia magiczna. Możemy ją przeznaczać na odkrywanie nowych czarów, rzucanie tych już poznanych bądź utrzymywanie ich efektów i przyzwanych jednostek. I chociaż tylko najsilniejsze czary są na tyle potężne, by zmienić zupełnie układ sił na planszy, wykorzystanie pomniejszych zaklęć niejednokrotnie pozwala po-

Ale głupi ten komputer! :)

pchnąć przeciwnika ku przegranej. Za pomocą magii można zrobić właściwie wszystko - od rzucania zwykłych kul ognistych począwszy, poprzez wskrzeszanie martwych bohaterów, na przejęciu wszystkich źródeł many skończywszy.

Dodali potwory...

Spotkamy tutaj wszystkie stwory z Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Dodatkowo każda z dwunastu starych ras została wzmocniona o nową jednostkę, którą możemy rekrutować, gdy tylko postawimy specjalną budowlę w naszym mieście. Budowla ta, oprócz nowej jednostki, przynosi nam także dodatkowe korzyści, jakie są uzależnione od rasy (np. oddziały rekrutowane w tym mieście nie będą już podatne na atak z nazwą „uwodzenie" bądź też miasto od tej chwili nie będzie widoczne dla przeciwników itd.).



Na uwagę zasługuje fakt, że zwiększono liczbę cech charakteryzujących poszczególne stwory. Mimo że dalej rażą w oczy kwiatki, takie jak możliwość zaatakowania mieczem smoka (normalnie nie da się tego zrobić, jednak wystarczy tylko użyć umiejętności round attack - wówczas (atakowane są wszystkie jednostki stojące dookoła atakującego), to dodana możliwość zjedzenia przeciwnika i „urodzenia" małej larwy jest już rzeczą bardzo sympatyczną.

Gra nie wnosi wiele nowego do serii i pozostawia po sobie mieszane odczucia.

Dorzucili nowe rasy...

Nowością w Age of Wonders: Shadow Magic są trzy nowe rasy: Nomadzi, Syroni i Demony Cienia. Podczas gry Nomadami będziemy mogli zwijać miasta w karawany i przenosić je tam, gdzie tylko będziemy mieli na to ochotę. Również ich jednostki są najbardziej mobilne w grze (umiejętnie kierując oddziałem konnych łuczników, można zdziałać cuda). Na uwagę zasługuje także to, że podczas bitew możemy zniewalać jednostki przeciwnika, a potem przejmować nad nimi kontrolę. Rasa ta spodobała mi się najbardziej, gdyż sprawdzała się dobrze w walce zarówno na lądzie, jak i przeciwko jednostkom latającym. Syroni pochodzą z Krainy Cienia i są przepojeni magią. Kiedyś to właśnie oni byli jedynymi mieszkańcami tamtego wymiaru. Jednak demony, po wielu latach bitew, podporządkowały ich sobie. Z dawnej potęgi dziś pozostało już niewiele. Jednak jeśli tylko dane nam będzie poprowadzić te wojska do walki, przekonamy się, że nie łatwo będzie ich pokonać. Podczas ataku często jednostki te porażają przeciwnika elektrycznością. Potrafią to przejąć zaklęcia ochronne, a najsilniejsi przedstawiciele są nawet w stanie zmienić się w bestię, którą pokonali. (A jest tak przynajmniej teoretycznie. Można zapomnieć o zmianie w smoka, nawet jeśli to nasza jednostka ze zdolnościami morficznymi zada finalny cios. Nie jestem pewien, czy to zwykły błąd, jednak skutkiem tego jest

to, że tak naprawdę ten zmiennokształtny raczej do niczego się nam nie przyda.) Rasa ta niestety nie jest już tak dopracowana jak w przypadku Nomadów. Mimo wszystkich udziwnień, jakie zostały dodane jakby na siłę, niektóre jednostki są prawie całkowicie bezużyteczne w grze z komputerem, a mogą się jedynie przydać w początkowych fazach gry sieciowej, kiedy ważne jest zajęcie jak największego obszaru w stosunkowo krótkim czasie.

Demony Cienia to rasa, która opanowała Świat Cieni, a teraz powoli podbija kolejny wymiar. Jak myślicie, gdzie należy szukać wzorców na przerażające stwory, jakie powinny się nam śnić co noc? Autorzy postawili na naturę i insekty. Tak naprawdę demony - poza tymi silniejszymi, to różne karaluchy, ważki i larwy, którym nadano odpowiednio „mroczną osobowość". Co, według mojego zupełnie subiektywnego gustu, udało się znakomicie.

Namalowali i dźwięku szczyptę dodali...

Grafika – zmiany w stosunku do Age of Wonders II: The Wizard's Throne są czysto kosmetyczne. Czasem odnosiłem wrażenie, że autorzy nieco przesadzili z ilustracją mroczności niektórych lokacji - zdarzało się, że jakieś ważne elementy na mapie po prostu umykały, a czasem zupełnie nie mogłem znaleźć drogi w labiryncie korytarzy, które ginęły w otaczających je mrocznych (i co za tym idzie – niewyraźnych) kształtach.

O efektach dźwiękowych dużo się rozpisywał nie będę – są poprawne, nic więcej. Muzyka natomiast tworzy delikatne tło dla przedstawionych na monitorze wydarzeń. Wydaje się jednak, że jest ona zbyt cicha. Ze standardowymi ustawieniami jest prawie niezauważalna... (W ostateczności zostaje WinAmp, gdyż wszystko leży na dysku w postaci plików mp3.)

I błędami przyprawili...

Inteligencja komputera momentami jest po prostu żałosna. Podczas grania na najwyższym poziomie trudności tylko jedna rzecz powstrzymywała mnie od natychmiastowego pokonania przeciwnika – jego liczebność. Jednak niemal zawsze gracz dostaje wystarczająco dużo czasu, aby ataki przeciwnika nie były dłużej zagrożeniem. Zresztą scenariusze w kampanii przeważnie są zbudowane na zasadzie „jeśli gracz dojdzie tu, komputer rusza" – tak więc bez naszej inicjatywy komputer jest pasywny.

Twórcy gry wprowadzili także możliwość samodzielnego tworzenia magicznych artefaktów. Pomysł naprawdę przedni, niestety fatalny w skutkach. Kampanię podzielono na 5 części, pomiędzy które rozdzielono 16 scenariuszy. Zaznaczyć trzeba, że każdy z poszczególnych scenariuszy w obrębie jednego rozdziału przechodzimy tymi samymi bohaterami. I tak, jeśli na początku znaleźliśmy jakiś przedmiot, będziemy go posiadali do zakończenia rozdziału. Proste, prawda? Wystarczy zatem zostawić komputerowi jedno miasto i masowo rozpocząć produkcję magicznych przedmiotów, które w znacznym stopniu ułatwią nam dalszą rozgrywkę, czyniąc ją wręcz banalną.

Losowo pograć pozwolili...

Age of Wonders: Shadow Magic ma również generator losowych terenów, co dla tej serii jest nowością. Spisuje się on w miarę poprawnie. Co prawda, potrafi generować „ślepe uliczki", które w Świecie Cieni na przykład nie łączą jego obszarów z normalnym światem, jednakże to on właśnie po zakończeniu zmagań z mapkami, jakie już dostaliśmy, będzie w stanie dostarczyć jeszcze wiele zabawy.

A w to grałem ja, Jarząbek!

Age of Wonders: Shadow Magic nie wnosi wiele nowego do serii i pozostawia po sobie mieszane odczucia. Sądzę, że osoby grające w części poprzednie i ogrywające komputer na najwyższym poziomie trudności mogą czuć lekki niedosyt. Jednak jeżeli nigdy nie graleś w nic, co miało Age of Wonders w tytule, a lubisz strategie turowe, z akcją dziejącą się w świecie fantasy, tytuł ten możesz śmiało zakupić - zapewniam, że nie będą to pieniądze wyrzucone w błoto.

6+

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor 450 MHz
RAM min. 128 MB
Akcelerator nie

Producent: Triumph Studio
Dystrybutor: Gathering

- ⊕ zabawne wstawki fabularne
- ⊕ wiele godzin grania
- ⊕ kilka sensownych innowacji
- ⊖ głupia praca komputera
- ⊖ czasem jednostki zlewają się z tłem
- ⊖ dziwna praca kamery
- ⊖ i parę innych wkurzających bugów

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 6

www.ageofwonders.com

Dawniej niż zwyczajowe „dawno, dawno temu", wciąż jednak w tej samej odległej galaktyce...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

GATUNEK: CRPG

Na role-playing osadzone w świecie Star Wars czekaliśmy *całe życie i pół roku*. Całe życie dlatego, że Knights of the Old Republic jest pierwszą grą tego typu w ponad 20-letniej historii interaktywnych Gwiezdnych Wojen (!). Dodatkowe pół roku zaś, ponieważ KotOR ukazał się wcześniej w wersji Xbox i właśnie 6 miesięcy zajęło przeniesienie go na PC. Niemniej wreszcie jest - i całe rzesze pecetowych Rycerzy Starej Republiki właśnie wyruszają na spotkanie przygody swojego życia.

■ gem

Gwiezdne Wojny to świat niezwykle pojemny i złożony - jakby stworzony dla gier role-playing. BioWare zdołał zaś sprostać wyzwaniu i stworzył grę godną nazwy - prawdziwe **interaktywne Star Wars**. Warto przy tym podkreślić, że nie są to Gwiezdne Wojny w stylu miałkiego „Mrocznego Widma". Bliżej im do „Imperium Kontratakuje" - filmu uważanego za najlepszy spośród wszystkich pięciu dotąd stworzonych. W KotOR jest wszystko - wszechmocne Imperium (Sithów) i niewielka grupa Jedi, stojąca na jego drodze. Jest eksploracja nowych planet i podróże międzygwiezdne na pokładzie sokołopodobnego Ebon Hawka - w tym także walki z TIE-podobnymi myśliwcami Sithów. Są wreszcie mroczne tajemnice i zwrot akcji bardziej zaskakujący niż przyznanie się Lorda Vadera do ojcostwa nad młodym Skywalkerem.

A Brand New Hope +

Akcja Knights of the Old Republic rozgrywa się na... **4 tys. lat przed Nową Nadzieją**. Początkowo bardzo sceptycznie podchodziliśmy do tego pomysłu - bo co to za Gwiezdne Wojny bez Imperium Galaktycznego - jednak ostatecznie doceniliśmy tę ideę. Pozwoliła ona bowiem na to, co nie byłoby możliwe w dobrze znanych czasach Palpatine'a - stworzenie fabuły spinającej całą galaktykę i postawienie gracza w samym centrum zdarzeń - w miejscu, w którym możliwe będzie zdecydowanie o losach bilionów istnień. Co przy tym istotne - niekoniecznie będzie to uratowanie ich

SW: KotOR

Moc jest w KotOR silna!

przed groźbą stanowioną przez niezwyciężonych Sithów. KotOR **umożliwia grę postacią do szczętu złą** i pozwala na odpowiednio mroczne zakończenie całej historii.

Sama fabuła kampanii single player, trwającej ok. **40 godzin,** jest - w przeciwieństwie do tej z Neverwinter Nights, **naprawdę znakomita.** Wprowadza gracza w zawiłości sytuacji politycznej (atak Sithów na Republikę osłabioną niedawnymi wojnami z Exar Kunem i Mandalorianami) bez wstrząsów w postaci ogromnych ekranów tekstu,

Bastila zwykle posługuje się mieczem o podwójnym żółtym ostrzu, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by wyposażyć ją w wibromiecze.

a imo to już po paru dialogach świetnie się orientujesz w świecie, w którym przyjdzie ci spędzić sporo czasu. Inną zaletą konstrukcji gry jest to, że jest ona spójna. Nie ma tu rzeczy „tak, bo tak" i wszystko jest jakoś umotywowane, np. popularność broni białej tłumaczona wynalazkiem tarcz energetycznych, zdolnych całkowicie pochłonąć energię strzału z blastera.

Najskuteczniejszym sposobem na droidy są strzelby i granaty jonowe, jednak w tym przypadku poradziliśmy sobie bez nich.

Return of the Sentinel

Grę rozpoczynasz jako **żołnierz, zwiadowca** lub **łotr** (scoundrel) - klasy zróżnicowane pod względem zdolności (jak komputery, ukrywanie się czy perswazja) i umiejętności bojowych (używanie pancerza różnej wagi, trafienie krytyczne itp.). W mniej więcej 1/5 czasu trwania rozgrywki mianowany zostaniesz (obowiązkowo – własnego przeznaczenia nie da się uniknąć) Jedi. Na potrzeby KotOR BioWare stworzył **podklasy Jedi** - guardian, sentinel, consular. Guardian, czyli opiekun, to Jedi-wojownik koncentrujący się na walce mieczem świetlnym i pozostawiający użytkowanie Mocy innym. Consular to „mówca" bazujący na zdolności przekonywania, dysponujący największą pulą punktów mocy. Sentinel wreszcie - strażnik - to postać, w której równoważą się wpływy dwóch poprzednich. Podczas gry bohatera wspiera do dwóch towarzyszy naraz, wybranych doraźnie spośród podróżującej z tobą dziewiątki - zarówno Jedi, jak i nie-Jedi.

Tworzenie i późniejszy rozwój postaci - zarówno PC, jak i NPC-ów - opiera się na zasadach **D&D D20**, jednak - podobnie jak w Neverwinter Nights - nie musisz, zupełnie nie musisz się zajmować „liczbowym" tłem gry i moesz się zdać na klawisz 'recommended', za pomocą którego podejmuje się wszystkie trudne decy-

A Jedi's most precious possession... Broń, ale i symbol statusu Jedi. W rzeczywistości w Star Wars kluczowy moment egzaminu, który decyduje, czy dotychczasowy uczeń godzien jest statusu padawana - niemal Jedi. W KotOR nasz bohater zdaje właśnie taki egzamin i ma możliwość stworzenia własnego miecza świetlnego. Niestety, nadzieja na coś bardziej skomplikowanego niż trzy kliknięcia spełzła na niczym.

BioWare jednak rekompensuje ten brak za pomocą **systemu ulepszania mieczy**. Każda z rękojeści ma miejsce na trzy kryształy. Centralny punkt zajmuje ten dający kolor energetycznemu „ostrzu" (czerwony, żółty, zielony, niebieski, fioletowy). Dwa pozostałe modyfikują właściwości miecza - np. zwiększają obrażenia czy szansę trafienia krytycznego albo też dodają zdolność ogłuszenia.

Warto też dodać, że w wersji PC pojawiły się dwa miecze unikatowe - „zły" Heart of the Guardian i „dobry" Mantle of the Force.

Miecz(e) świetlne

James Ohlen - lead designer KotOR, w jednym z wywiadów zdradził, że **nie wszystko, co planowali, znalazło się w ostatecznej wersji gry**. Usunięto m.in. część Tatooine - początkowo kluczowy przedmiot znajdował się w jamie Sarlaacka, i serię questów, w których gracz usuwał z Tatooine Czerka Corporation oraz stawał się „mesjaszem" Ludzi Piasku. Wyraził również żal z powodu wyciętego trzeciego zakończenia. Było ono (ponoć) najbardziej dramatyczne ze wszystkich i zdecydowanie mniej jasne niż dwa pozostałe. Wreszcie - zabrakło twórcom czasu na stworzenie przekonujących wyścigów swoopów. Wyraźnie widać - m.in. w instrukcji i kilku dialogach, że miała istnieć możliwość ulepszania tych „motocykli antygrawitacyjnych" i stworzenia całej ich ligi. Tymczasem w wersji finalnej gry zmieniły się one w wybitnie zręcznościowe minigierki na zaledwie trzech torach.

Zabrakło w KotOR

Zwrot akcji nie tylko kompletnie zmienia obraz sytuacji, ale także - i nie ma w tym ani grama przesady - samego gracza.

Efekt ognia należy do najstarszych jakie ostatnimi czasy widzieliśmy.

Rysy w krysztale

KotOR, mimo klasy, nie jest bezbłędny i twórcy mają spore pole manewru w przypadku ewentualnego sequela. Są w grze rzeczy, które stanowią chyba zbytnie uproszczenie. Nie bardzo np. wiem, w jaki sposób ultradobry Jedi jest w stanie usprawiedliwić rzeź, jakiej dokonuje na ostatniej odwiedzanej planecie. Niekonsekwencją jest także wierność osób w drużynie, nawet w przypadku niezgodności charakterów.

O ile w przypadku podążania Jolee Bindo za graczem niezależnie od tego, czy jest dobry, czy zły ma sens - własne powody tłumaczy on dokładnie w finałowym, naprawdę wyśmienitym monologu, o tyle Carth nie powinien się wahać, by „zjednoczyć z Mocą" mrocznego przywódcę już przy pierwszych przejawach działań niezgodnych z etyką.

Faktem jest również to, że jeśli zdecydujesz się grać postacią na wskroś złą, nie zdołasz rozwinąć się równie imponująco jak bohaterowie dobrzy. Brak możliwości wykonania części questów na zły sposób sprawi, że zabraknie ci XP-ków. A nie sposób, jak w Falloucie, atakować wszystkich napotkanych postaci do walki z początkowo neutralnie nastawionymi NPC-ami dojść może jedynie poprzez wybór odpowiednich linii dialogowych.

Wreszcie kosmetyka - powtarzają się modele postaci i zwłaszcza - ich wypowiedzi. Możesz być pewny, że każdy napotkany twi'lek ma opanowane te same cztery frazy i wcale mu nie przeszkadza, że jedna z nich odpowiadać będzie za zarówno „kim jesteś?", jak i czterolinijkowy monolog.

KotOR jest nie tylko najlepszą grą Star Wars dotychczas. Jest jedną z najlepszych gier role-playing wszech czasów!

zje dotyczące rozwoju postaci za gracza. Warto przy tym wspomnieć, że (niestety) KotOR podzielił również charakterystyczne dla Neverwinter Nights **ograniczenie do 20 poziomu rozwoju.** Tym samym po raz kolejny BioWare stworzył grę, w której bohaterowie sięgnęli kresu możliwości rozwoju na długo przed końcem gry.

+ The Dark Side Menace +

KotOR to gra, w której podczas rozwoju postaci pomijany jest zwyczajowy dla światów fantasy wybór charakteru. To dlatego, że cała gra stanowi **bezustanną walkę dobra ze złem** - jasnej i ciemnej strony Mocy, i odpowiednie wybory gracza przekładają się na jego pozycję w tym odwiecznym konflikcie. Ma ona ogromne znaczenie - od niego zależy np. łatwość posługiwania się specyficznymi mocami, to on decyduje również o nastawieniu NPC-ów (w tym także osobników z drużyny) i co ważniejsze - zakończeniu gry. Gracze bardzo źli zauważyć mogą nawet zmiany w wyglądzie własnego bohatera! Warto przy tym podkreślić, że **w grze nie starano się moralizować** i postacie z inklinacją do zła bawić się będą równie dobrze (a ściślej - bawić źle) jak ci dobrzy.

Zadania, których jest w KotOR mnóstwo, zwykle dają również możliwość przyjęcia własnej postawy życiowej. Zwykle istnieje też szansa rozwiązania ich w „jasny" bądź „ciemny" sposób.

Dobrym przykładem jest tu quest z lekarstwem na chorobę rakghouli - w Taris, niemal na początku gry. Zdobyty z niemałym trudem komponent możesz oddać miejscowemu lekarzowi, który rozda go wszystkim potrzebującym. Jednak możesz także sprzedać go kartelowi przestępczemu, który go sprzeda, skazując tym samym biednych na śmierć. Co ciekawe - prócz tak oczywistych zadań pojawiają się problemy znacznie mniej jednoznaczne. Tu,

Moc jest w KotOR silna!

Wersja 1.0 wiesza się (niestety) na Radeonach 9600 (lub na Catalystach innych niż 3.8), a na niektórych chipsetach Intela w paru miejscach **strasznie się ślimaczy**. Jednak w parę dni później wyszedł beta-patch - i dało się już w KotOR grać, aczkolwiek na pełne rozwiązanie tych problemów przyjdzie poczekać do pełnego update'u.

Problemy techniczne

dobrym przykładem może być kontrakt na głowę zabójcy-sportowca - Bendaka Starkillera. Tu, zakładając nawet, że działasz w dobrej wierze, kiedy eliminujesz wielokrotnego mordercę, w chwili jego śmierci stajesz się tym, kim on - zabójcą za pieniądze. Najlepszym przykładem jednak, w którym widoczny jest konflikt zła i dobra, są... **dialogi**. Tu, zawsze istnieją odpowiedzi grzeczne i opryskliwe - trzymanie się ich może skutkować punktami jasnej lub ciemnej strony Mocy.

+ Attack of the Sith +

Rycerze Starej Republiki to mimo wszystko nie tylko questy i rozmowy. To również, a

może przede wszystkim - **walka**. Jak każda gra BioWare'u toczy się ona w... **turach**, tyle że tutaj cała mechanika odbywa się w tle, bez przerw pomiędzy poszczególnymi akcjami (w każdym momencie możliwe jest skorzystanie z aktywnej pauzy). Przez to wygląda, jakby była toczona w czasie rzeczywistym. Dzięki temu walki w KotOR są zarazem ściśle roleplayowe, tj. odbywają się zgodnie z prawidłami Star Wars D20, a zarazem wręcz nie-roleplayowo widowiskowe! Wręcz nie do wiary, ale wyglądają one nieznacznie tylko gorzej niż te z Jedi Knight: Jedi Academy. Te wszystkie płynne cięcia i zakleszczenia mieczy, uniki oraz skoki, używanie mocy: błyskawic czy ogłuszeń **dają efekt, jakiego dotąd w role-playing nie było!**

Początkowo w walce zmuszony jesteś stosować broń konwencjonalną - miecze (z rudy cortozyjskiej - jedynego metalu zdolnego odeprzeć cios miecza świetlnego), blastery i wyjątkowo skuteczne przeciw droidom strzelby jonowe. Od chwili jednak, gdy na Dantooine główny bohater nabywa status Jedi, większość graczy decyduje się na **miecz świetlny** w trudnych chwilach wspomagany co najwyżej kilkoma rodzajami granatów - w tym słynnymi detonatorami termicznymi. Wybór tyczy się co najwyżej tego, czy specjalizować się w finezyjnej walce pojedynczym mieczem, czy też może spróbować - jak niedawno w Jedi Knight: Jedi Academy - walki dwoma mieczami naraz bądź nawet mieczem o podwójnym ostrzu a la Darth Maul. Co przy tym ciekawe, wbrew kanonicznemu „zielony, niebieski - dobry, czerwony - zły" wybrać możesz w tym przypadku dowolnie. Zatem posługiwać się czerwonym mieczem nawet wówczas, jeśli podążasz trudniejszą ścieżką Mocy.

Bycie Jedi ma jeszcze jedną zaletę - dostęp do Mocy. W KotOR Moce podzielone zostały na **trzy grupy**: moce jasnej strony, ciemnej strony i te uniwersalne (jasne od-

działują głównie na drużynę - leczą jej członków i zapewniają im dodatkową obronę, ciemne koncentrują się na pokonaniu przeciwników). Interesujące jest tu to, że bycie dobrą postacią wcale nie sprawia, iż nie może ona korzystać np. ze złego duszenia. Po prostu zapłaci za to więcej punktów z puli mocy niż postać do szczętu zła.

PC szczegół

W KotOR istnieje 9 dużych lokacji. W wersji PC pojawiła się 10 - bardzo, bardzo mała stacja kosmiczna orbitująca wokół Yavinu IV, na której poczynić można bardzo, bardzo ograniczone zakupy.

+ BioWare Strikes Back +

KotOR w klasycznie bioware'owy sposób łączy **epicki rozmach z niezwykłą dbałością o szczegóły**. Epickość to nic więcej jak stworzenie pozorów życia w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Każdy z odwiedzonych światów - Tatooine, Dantooine, Kashyyyk, Korriban czy Manaan, jest zupełnie inny od poprzednich, lecz zarazem zupełnie starwarsowy i bardzo atrakcyjny. Mają one przy tym wygląd oraz klimat, jakiego się spodziewaliśmy po poznaniu światów filmów i Expanded Universe.

Podobnie żywe wydają się tu napotykane postacie. Wszystkie one - zarówno ludzie, jak i Obcy - twi'lekowie, rodianie, ithorianie, wookie, jawowie (w zasadzie każda z lepiej poznanych ras nie-ludzkich ma w KotOR reprezentację) - stają się bardziej wiarygodne poprzez to, że **mówią w własnych językach**. Frazy składające się na poszczególne wypowiedzi wprawdzie dość szybko zaczynają się powtarzać, jednak efekt ogólny jest wyśmienity.

Interfejs gry przystosowany został do PC wyłącznie na ekranie głównym gry. Cała reszta - np. inventory, to kopia wprost z Xboxa. Dodatkowo, mimo że gra supportuje rozdzielczości do **1600 x 1200** - w istocie zoptymalizowana jest do **800 x 600** - w wyższych rozdzielczościach nieskalujące się elementy stają się po prostu za małe. Uciążliwe też bywa sterowanie, które w praktyce wymaga przytrzymywania przycisków myszy. Xboxowy S-pad sprawdza się tu zdecydowanie lepiej niż pecetowe combo WSAD i mysz...

Interfejs półkoksowy

= Star Wars: Knights of the Old Republic

W jednym nie może być wątpliwości: Knights of the Old Republic - **najszybciej sprzedająca się gra w historii Xboxa**, to pozycja ze wszech miar wyjątkowa. Znakomita fabuła, wiarygodne postacie, dialogi, questy, świetna oprawa audio-wizualna i cudowny klimat Star Wars (zdecydowanie lepszy niż w Ep. I i II, w których pozostały tylko rekwizyty: miecze świetlne i okazjonalnie „niech Moc będzie z tobą"). To wszystko sprawia, że KotOR jest nie tylko najlepszą grą Star Wars dotychczas. Jest jedną z **najlepszych** gier role-playing **wszech czasów**!

9

WYMAGANIA
Win 98/ME/00/XP
Procesor 1GHz
RAM 128 MB
Akcelerator 32 MB

Producent: LucasArts
Dystrybutor: LEM

⊕ fabuła!
⊕ klimat Star Wars!
⊕ dziesiątki, a może nawet setki questów rozwiązywalnych na wiele sposobów
⊕ znakomita grafika

⊖ problemy techniczne
⊖ przeciętne interfejs i sterowanie

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 8
AUDIO 9

www.swkotor.com

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

Warlords IV
Heroes of Etheria

Usagi

Ach, gdzież się podziały te stare dobre czasy? Czasy, gdy trawa była zieleńsza, słońce świeciło mocniej na piękniejsze niż teraz kobiety, a w weselszych klubach podawano lepsze niż obecnie piwo? Czasy, kiedy strategie były strategiami, a jedną z najlepszych z nich był Warlords? Otóż – te czasy trwają nadal: nadal istnieją piękne kobiety, nadal warzone jest świetne piwo. I nawet Władca wrócił na salony gier komputerowych!

Warlords
Pierwsza część, powstała w 1989 roku, była przełomem. Illuria czekała na władcę, być nim mógł tylko jeden z Ośmiu. Produkt shareware, kończący się po kilku rundach, zachęcał do kupna, mimo jednej mapki ograniczonych możliwości i potwornie słabej grafiki.

To było wiek temu... Rok 1990, mało znana firma Strategic Series Group (SSG) wydaje grę shareware Warlords. Była ona strategią turową wzorowaną mocno na grach planszowych. Cel - prosty: podbić wszystkie zamki wroga, jednak prosta obsługa i bardzo wysoka grywalność ściągała coraz większe rzesze graczy. A że gra w wersji shareware była mocno ograniczona, coraz liczniejsza grupa decydowała się na zakup-rejestrację. To nakręciło koniunkturę - powstawały kolejne części strategii. Ona sama jednak **mocno ewoluowała**, coraz więcej rzeczy w niej ulegało zmianie, aż wreszcie Warlords ze strategii stał się... **RTS-em**! Wreszcie jednak mamy początek roku 2004 i niezwykły powrót do korzeni - Warlords IV. Warlords, który rezygnuje z upiększeń na rzecz **czystej grywalności** klasycznych strategii turowych. Historia zatoczyła pełne koło.

Witaj ponownie, Władco!

Do końca nie wiadomo było, czego się po odrodzonych Warlords spodziewać. Czy przypadkiem nie będą zbyt wtórni lub zbyt innowacyjni? Czy pomysł przetrwał próbę czasu, czy też zostanie szybko zapomniany? Plansza tytułowa jeszcze niczego nie wyjaśnia. Żadnego intra (!), wybór rodzaju rozgrywki (single/multi), opcje i możliwość włączenia/wyłączenia tutoriala. Sprawy komplikują się nieco po wybraniu trybu gry - np. kampanii. Mamy możliwość stworzenia własnego bohatera, wybrania mu wyglądu, dwóch umiejętności oraz faworyzowanej rasy. Ras do wyboru mamy zaś dziesięć (od ludzi, przez elfy, ciemne elfy, smoki, undeadów po demony), jednak - jak się okaże - ten wybór **nie będzie miał** zbyt dużego wpływu na przebieg kampanii. To dlatego, że niezależnie od strony i tak zaczynasz zawsze w tym samym miejscu mapy i prowadzisz te same batalie. Słowem: ta sama mapa, pozamieniane miejscami zamki.

Pierwsze kroki

Po wybraniu bohatera i obejrzenia krótkiego demka rozpoczynamy rozgrywkę. Pierwsze, co rzuca się nam w oczy, to **szczegółowość wykonania** mapki ukazanej w perspektywie z lotu ptaka. Przykuwają oko liczne obiekty znajdujące się na niej: zamki, jednostki, drobne animacje - poruszające się postacie, dym z kominów. Całość na wzór starych strategii jest jednak **nieco statyczna**. Gorzej, niestety, z muzyką, gdyż otrzymujemy tylko dziewięć bliźniaczo do siebie podobnych utworów. Jeszcze nie byłoby z nimi tak źle, gdyby nie to, że czuć je syntezatorami. Nie wiem, jak to wytłumaczyć, ale słuchając niektórych z nich, zwłaszcza samplowanych chórów, podświadomie czujemy, że są „sztuczne" i plastikowe. Nieźle natomiast wypadają wszystkie dźwięki towarzyszące w rozgrywce zarówno te dotyczące poruszania się, jak walki. Tutaj naprawdę duży plus dla autorów.

Następnie test na **wierność historii**. Duża mapa z zaznaczonym zamkiem - jest. Obok mała mapka z oznakowanym najbliższym terytorium i zaznaczonymi jednostkami - wszystko jest tak, jak było niegdyś i jak powinno być teraz. Kilka kliknięć jednostki, zamek, pobliskie pola, próby z *CTRL + S*, *CTRL + L*, szczególnie przy włączeniu tutoriala i już mamy **całkowicie opanowane** podstawy gry. Bardzo przyjazny użytkownikowi interfejs to naprawdę duża zaleta Warlords IV. Poruszanie za pomocą myszki, podstawowe komendy używane dzięki klawiszowi CTRL, wygodny scrolling mapy i ekranu, zakończenie tury i inne podstawowe rozkazy dostępne dzięki odpowiednio

Warlords IV

Stary dobry Warlords Anno Domini 2004

Grafika - niedzisiejsza, ale fanom to nie przeszkadza.

oznakowanym ikonom, reszta potrzebnych rzeczy ukryta **w lewym górnym rogu**. Średni czas potrzebny, by rozeznać się w interfejsie i przyzwyczaić się do niego - ok. **10 minut**.

Klasyczna strategia

Ale jaką historię opowiadają Warlords IV, czymże jest ów powrót do korzeni - zapytacie wreszcie, znużeni przydługim wstępem. Jest **strategią turową bazującą na grach planszowych**. Jako warlord dowodzić będziesz bohaterami oraz żołnierzami w celu podporządkowania sobie najbliższej okolicy, części terytorium czy też całej krainy. Jednostki te „produkowane" są w zamkach, z czasem będą się do nas przyłączać w zamian za uratowanie życia lub wykonanie jakieś misji. Jednostki (po)służą do odkrywania planszy, eksplorowania ruin, podbijania kolejnych zamków - słowem: budowy twego królestwa. Na wielkość domeny wpływ mają **dwa surowce**: złoto (pozwala tworzyć kolejne jednostki) i esencja magiczna - mana, pozwalająca rzucać odpowiednie czary. Te ostatnie posłużą do wzmocnienia naszych wojsk, eksplorujących kolejne ruiny i podbijających następny zamek. I wierzcie mi - choć rozgrywka ujęta w ten sposób może wydawać się mało barwna i emocjonująca - to jest to jedna z tych gier, które w niezauważalny sposób kradną kolejne godziny i dni, aż do samego końca, do chwili gdy padnie ostatnia stolica wrogów!

Szlak Orlich Gniazd

Droga do chwały w serii Warlords biegnie **szlakiem zamków** i - najważniejszych spośród nich - **stolic**. Zamki stać mogą na czterech poziomach rozwoju, określających ich zdolności defensywne, dostęp do jednostek oraz przychodów. Zamek można w każdej chwili próbować rozbudować do kolejnego poziomu. Można też - zwykle w przypadku tych zdobytych, o których wiadomo, że wpadną w łapy wrogów - ograbić, ale nawet je zniszczyć - chwilowo lub całkowicie i definitywnie.

Zamki zapewniają nam możliwość przetrwania, natomiast pobliskie budynki, takie jak studnia czy stajnie, wpływają na morale, szybkość, przychody czy produkcję w zamku. Ciekawy jest też sposób przemieszania jednostek między miastami, znany z poprzednich części serii. Zaznaczamy po prostu z którego do którego miasta jednostka ma być transportowana, a komputer robi to automatycznie, dodając odpowiednią liczbę tur na transport żołnierza.

Stolice to **ostateczny bastion** każdego z warlordów. Każda z nich posiada wysoki wskaźnik obrony i jest ochraniana przez silną jednostkę, która jest tam na stałe. Utrata stolicy przez jakiegokolwiek uczestnika oznacza **wyeliminowanie go** z gry.

Waleczne maluchy

Jednostek dla każdej walczących stron jest po **sześć** - łącznie sześćdziesiąt rodzajów plus dodatkowo kilka jednostek specjalnych, dostępnych jedynie w określonych misjach lub miejscach na mapie - np. Archanioły. Każda z nich opisana jest przez **dwa współczynniki**: siłę i wytrzymałość oraz dodatkowo unikatową umiejętność. Tak więc niektóre jednostki potrafią podczas walki wpaść w szał (minotaury), regenerować obrażenia (jednorożce) czy bohatersko plenić zło (rycerze). Wraz ze zdobywaniem poziomów niektóre jednostki otrzymują drugą umiejętność. Ponadto bohaterowie mogą używać **magicznych przedmiotów**, które zwiększą ich możliwości ofensywne, czy nadadzą im umiejętność dostępną innym jednostkom. Co więcej, w stacku, czyli w armii łączącej maksymalnie osiem postaci, umiejętności jednych mogą

Warlords II
Produkt roku 1993. Przede wszystkim poprawiona grafika i dźwięk, możliwość produkcji jednostek przez siebie wybranych, dodanie Questów oraz doradcy oceniającego nasze postępowanie. Oczywiście zaoferowano także większą liczbę scenariuszy (Magic, Dragons etc.)

Warlords II Deluxe
Powstały w 1995 roku, poprawiający przede wszystkim grafikę (na zdecydowanie bardziej cukierkową), dodający edytor scenariuszy i jednostek, demo oraz multum scenariuszy, takich jak II Wojna Światowa, podbój Oriona, wyprawy Króla Artura czy walki piratów. Ilość scenariuszy gwarantowała zabawę na długie miesiące. Niestety, W2D ma problemy z uruchomianiem się pod XP.

Wielki powrót Warlords IV wypadł znacznie marniej, niż oczekiwaliśmy (co nie oznacza, że wypadł źle). Jednak, by naprawdę wyrobić sobie zdanie o nim, trzeba zagrać. I to nie przez tydzień, a przynajmniej miesiąc.

Warlords III Reign of Heroes i Darklords Rising
Wydane w 1997/1998, w podobnym czasie. Zupełnie zmieniona grafika i muzyka (na dużo lepsze), dużo więcej jednostek, wprowadzenie doświadczenia i kampanii, czary rzucane przez bohatera to tylko nieliczne zmiany, jakie nas czekały po ostatniej części Warlords.

Warlords Battlecry
Wydane przez SSI w 1999 roku połączenie RTS i dawnych Władców. Zdaniem ortodoksyjnych fanów Warlords - gra cukierkowa, efekciarska, a na domiar złego zbyt łatwa i kompletnie niegodna dzielenia miana z poprzedniczkami. W istocie jednak jako RTS gra była przyjemna i sprawdziła się, zyskując cyklowi rzeszę nowych graczy.

Warlords Battlecry II
Battlecry A.D. 2002, gra wydana już przez UbiSoft. Cieszyła oko swoją grafiką, zaskakiwała poziomem trudności oraz dokładnością wykonania.

CD-ACTION 12/2003

DVD 12/2003

7+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: po co?

Producent: Infinite Interactive
Dystrybutor: UbiSoft

⊕ klimat klasycznej strategii
⊕ Warlords, jakimi ich pamiętamy
⊕ wciąąąąąąga...

⊖ muzyka (samplowane chóry)
⊖ mało nowatorska
⊖ brak dyplomacji

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 6
AUDIO 5

warlords4.ubi.com/index.php

Warlords IV

wpływać na innych. Dla przykładu Błogosławieństwo archonów dotyczy jednostki aktualnie walczącej, nie zaś błogosławiącego. Dzięki temu możliwe stają się **combo-armie**, na przykład bohater z przedmiotem leczącym oraz jednorożce, które także go leczą podczas walki.

Losy walk, tak jak w poprzednich częściach Warlords, zależeć będą w znacznej mierze od **doboru jednostek** w armii. My ustalamy, który z naszych wojaków będzie pierwszy walczył, ewentualnie rzucamy czar... I na tym kończą się nasze możliwości. Reszta jest **kwestią przypadku** - czyt. kostek turlających się gdzieś po drugiej stronie ekranu. Niestety, choć prostota walki jest dla serii kluczowa - jej wizualne przedstawienie pozostawia **wiele do życzenia**. Słabe i powtarzające się animacje walczących ze sobą postaci sprawiają, że szybko zaczynasz odwracać od nich wzrok.

Walkę zrealizowano niezbyt efektownie.

Szczęście ukryte w grobowcach

Walki w Warlords IV toczą się **nie tylko w zamkach**, lecz także w grobowcach i na polach - gdy próbujemy rozstrzygnąć dane misje. W grobowcach, oprócz silnych oponentów, znaleźć można złoto, manę, sojuszników, bohatera oraz magiczne przedmioty. Misje natomiast przyjmujemy, gdy na terytorium kontrolowanym przez miasto znajdzie się świątynia. Składają się one z kilku pomniejszych zadań do wykonania - na przykład należy wyplenić demony, czy przenieść magiczny przedmiot w jakieś miejsce. Nagrody, jakie możemy otrzymać za wykonanie misji, bywają skrajne, od dodatkowej jednostki (na przykład Archanioł) po artefakt dający naprawdę spore umiejętności. Te ostatnie są zaś ważne, gdyż w kampanii możliwe jest na szczęście przeniesienie trzech wybranych samodzielnie - zwykle najbardziej doświadczonych lub najmocniejszych postaci wraz z ich artefaktami.

Nowe lądy do podbicia

Ukończenie kampanii single player wcale nie musi oznaczać krańca drogi rozwoju bohatera. Z powodzeniem można rozwijać go w **skirmishach**, czyli szybkich rozgrywkach na jednej mapie. Zasady są praktycznie takie same: mamy bohaterów, mamy stolice, mamy wrogów do pokonania. Tutaj jednak wybieramy stronę walczącą, czyli, jak w dawnych częściach, możemy jedną mapę skończyć wszystkimi biorącymi udział w rozgrywce stronami. Poza tym misji jest **naprawdę dużo** i do każdej z nich możesz ustalić odpowiedni, jeden z czterech, poziom trudności.

Mamy także możliwość grania w sieci zarówno po LANie, jak i z wyjściem w Internet, gdzie istnieją odpowiednie ligi oraz Top 10 władców po sieci. Istnieje także możliwość generowania przypadkowej (**randomize**) mapy. Mamy wpływ na teren, na jakim będzie przebiegać rozgrywka, ilość miast będących na mapie, ruin oraz, przede wszystkim, przeciwników. Tu także autorzy zdecydowali się na ciekawe rozwiązanie: oprócz typowego rozwiązania dla Warlords, czyli sam-przeciw-wszystkim, możemy zdecydować się walczyć z wrogiem,

mając do pomocy **komputerowego sojusznika**, jednego lub kilku.

A nawet gdyby i tego było mało - dołączony został do gry **edytor**, dzięki któremu od początku do końca możemy stworzyć własną mapę. Zabrakło, niestety, jednego: **edytora jednostek**. Być może jednak kolejny patch czy też upgrade da nam taką możliwość...

Nie wszystko złoto...

A taki upgrade, po prawdzie, bardzo by się Warlords IV przydał. Mógłby przywrócić istniejącą wcześniej **dyplomację** i być może pozwolić na wygraną mapy poprzez **zhołdowanie** dużo słabszego przeciwnika. Brakuje także **fog of war**, co tworzy rozgrywkę czasem aż nazbyt łatwą. Dorzucić by też można parę starych-nowych jednostek. Obecne sześćdziesiąt z hakiem to liczba duża, jednak przyzwyczaiłem się do słoni, diabłów czy gryfonów z części drugiej czy ghouli, wraightów, srebrnych smoków z trzeciej. **Irytujący jest także system czarów**, gdy czary odkryte w jednej misji musimy ponownie odkrywać w następnej. Odejść by też wreszcie można od niechlubnej tradycji **oszukiwania przez AI**. Zdarza się bowiem, gdy komp przegrywa, że w jego stolicy pojawiają się ni stąd, ni zowąd cztery smoki na piątym poziomie albo „szczęśliwe" ataki na miasto czekające na posiłki, podczas gdy w pobliżu znaleźć można inne cele... To ostatnie jednak zdarza się sporadycznie.

Zbyt klasyczna?

Wielki powrót Warlords IV wypadł **znacznie marniej, niż oczekiwaliśmy** (co nie oznacza, że wypadł źle). Z jednej strony rażą niedobory muzyczne, archaiczne rozwiązania czy wręcz jawne braki, z drugiej - jak niegdyś - urzeka klimat starych strategii i niesamowita grywalność. Jednak, by naprawdę wyrobić sobie zdanie o nim, trzeba zagrać. I to nie przez tydzień, a przynajmniej **miesiąc**

Stary dobry Warlords Anno Domini 2004

FINDING NEMO

GATUNEK: PRZYGODOWA/ZRĘCZNOŚCIOWA

EGM

Lekkomyślne postępki młodych rybek często kończą się dla nich wpakowaniem w niezłe akwarium. Nemo - tytułowy bohater nowego filmu studia Pixar oraz gry komputerowej zarazem, jest tego dosłownym i najlepszym przykładem.

Historia opowiedziana w grze **wiernie pokrywa się z tym, co prezentuje film.** Po zestawieniu ze sobą wersji kinowej i komputerowej nie zaobserwujemy efektu „zazębiania się" treści, tak jak to było chociażby z „Matrix Reloaded" i grą Enter The Matrix. Oba tytuły podpierają się **identycznymi wydarzeniami.** Smutną powyższego konsekwencją jest to, że po zobaczeniu filmu atrakcyjność gry spada na łeb, na szyję. Zwłaszcza gdy na grę szarpniemy się świeżo po wyjściu z kina.

Gu... gu... gu...?

Dzieło THQ mierzy dokładnie w tę samą grupę docelową co film „Finding Nemo". Są to przede wszystkim dzieci oraz ci, którzy znów - na moment - chcieliby się dziećmi poczuć. Stopnia skomplikowania rozgrywki nie ma nawet co porównywać do programów pisanych z myślą o dojrzałych graczach. Przez cały czas odnosiłem wrażenie „płynięcia" z nurtem fabuły. Owszem, aby doprowadzić bohaterów do szczęśliwego końca, trzeba było rzeczywiście wykonać wiele zróżnicowanych czynności, ale **zawsze** dokładnie wiedziałem, jakich działań z mojej strony komputer oczekuje.

Ładnie i w starym stylu

W Finding Nemo (piszę już teraz o grze) nie dostrzeżemy wyraźnego podziału na levele. Charakterystyczne są za to „ekrany" - rozwiązanie przed laty bardzo w przygodówkach 2D powszechne. Ten sprawdzony mechanizm wystarczyło umiejętnie zaadaptować do potrzeb dzisiejszych odbiorców. I tak też uczyniono - efektem jest produkt wdzięczny pod względem **wrażeń estetycznych.** Grafika wygląda **bajecznie kolorowo** i pod tym względem nie ustępuje filmowi ani o krok. Podobny poziom reprezentują animacje, na swój sposób powabne i urocze (jednak te przy filmie mogą się schować... w najciemniejsze zakamarki rafy koralowej).

Grałeś? Nie oglądaj filmu!

Podczas zabawy wcielamy się w kilku bohaterów - w głównej mierze są to Nemo i Marlin, w dużo mniejszym stopniu Dory. Nie trzeba być jasnowidzem (ale można), by domyślić się, że partie poszczególnych bohaterów rozgrywają się w różnych miejscach (Nemo stara się wydostać z akwarium, Dory i Marlin przemierzają ocean). Musi zatem istnieć coś, co płynnie przenosić będzie gracza pomiędzy tymi lokacjami. Rolę takiego medium pełnią po prostu **fragmenty filmu.** Nożyczki poszły w ruch, ale tego, co pozostało, jest tak czy owak raczej sporo. Na tyle, że mimo iż sekwencje w sprytny sposób pomijają poboczne wątki filmu, da się na ich podstawie, i bez większych nieścisłości, streścić cały obraz. Po zaliczeniu gry właściwie nie ma po co iść do kina...

Takie menu pozwala odczytać przerwaną grę. Sześć slotów to nie dużo, ale powinno wystarczyć każdej rodzinie. Wszakże Finding Nemo to gra familijna.

Przygodówka?

W zasadzie trudno jednoznacznie określić przynależność gatunkową Finding Nemo. Nie podlega dyskusji, że najważniejsza jest tu fabuła, ale to w żaden sposób nie świadczy o tym, iż mamy do czynienia z (czystą) przygodówką. Na pierwszy plan wysuwają się raczej **zadania zręcznościowe** i zagadki logiczne. Ale dwa, trzy pierwsze etapy Tomb Raidera są o niebo trudniejsze niż całe Finding Nemo... co dla tej gry NIE jest komplementem.

Hm...

Na koniec można zapytać, dlaczego gra oparta o tak znakomity film utrzymana została w konwencji „bawi, sprawia przyjemność, bawi", a nie na przykład „bawi, daje czadu, wymiata..."? Sęk w tym, że Finding Nemo, które „daje czadu i wymiata" istnieje. I to nie wcale w czyjejkolwiek wyobraźni - tylko w wersjach na konsole. Wydanie na PS2 czy Xboxa to zupełnie inna historia, którą - prawdę rzekłszy - wolałbym widzieć także na pececie.

Podczas gry dużo lepiej poznamy mieszkańców akwarium. Te dwie osobistości również. ;)

6

WYMAGANIA
Win 98/2000/ME/XP
Procesor PII 266 MHz
RAM 64 MB
Akcelerator: tak

Producent: THQ
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ bogate i ciekawe dialogi
⊕ fragmenty filmu
⊕ bajecznie kolorowa grafika

⊖ atrakcyjna prawie wyłącznie z powodu filmu
⊖ to zupełnie nie to, co dostają konsolowcy, argh...

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 8

www.findingnemogame.com

Turok: Evolution

Turoka darzę szczególnym sentymentem z dwóch powodów. Przede wszystkim to właśnie pierwszej części tej gry dotyczył artykuł, którym zadebiutowałem w ogólnopolskim czasopiśmie o grach.

CormaC

Po drugie, była to, o ile mnie pamięć nie zawodzi, pierwsza gierka, jaką odpaliłem po włożeniu do komputera akceleratora 3D (3Dfx Voodoo 1) - niezapomniane przeżycie, którego nie zrozumieją ci, którzy pod tą czy poprzednią choinką znaleźli komputer z topową kartą graficzną i nie pamiętają zamierzchłych czasów, gdy niemy zachwyt budziło Voodoo pracujące w rozdzielczości 640 x 480.

Jak to się zaczęło

Turok Evolution to niejako **prequel** wyjaśniający jak to się stało, że Indianin z amerykańskich prerii ugania się z łukiem za dinozaurami, rzuca granatami i zdziera skalpy z pokrytych łuską jaszczurzych czerepów. Otóż, Indianin ten zwał się w swoim świecie (Teksas, rok 1886) Tal'Set i był wojownikiem plemienia Saquin, bezlitośnie wycinanego przez amerykańskich żołnierzy. Garść ocalałych członków plemienia wpada po drodze do względnie bezpiecznego Meksyku w zasadzkę przygotowaną przez kapitana Tobiasa Brücknera – maniaka nękającego od wielu lat szczep. Indiański wódz pada od kuli snajpera, Brückner rozkazuje wyrżnąć resztkę jego ludzi, a ranny Tal'Set rzuca się do walki z amerykańskim dowódcą. Podczas potyczki Indianin zostaje wessany przez portal i wiele dni później budzi się w Zaginionym Świecie, w osadzie rzecznych ludzi.

Tam dowiaduje się, że nie znalazł się w innym wymiarze przypadkowo, tylko że jest Turokiem - synem kamienia, **zbawcą i obrońcą**, którego rzeczny lud od dawna wyczekiwał. Dowiaduje się też, że zaglada jego plemienia była wliczona w koszty ściągnięcia go do Zaginionego Świata w celu uwolnienia Rzecznych Ludzi od jaszczuropodobnych Slegów i ich władcy Tyrannusa.

Evo-co?

Mimo szumnego podtytułu gry, sugerującego znaczące zmiany, nie potrafię wskazać więcej niż **jedną nowinkę** w najnowszej części Turoka, choć nie ukrywam, że jest ona zaskakująca i więcej niż smakowita. Ci z was, którzy obejrzeli obrazki, zapewne już wiedzą, o co chodzi. Tym niemniej pozwolę sobie wrócić do tematu nieco później. Jeśliby pominąć owo novum, Turok pozostał Turokiem, czyli strzelanką równie bezpretensjonalną i nieskomplikowaną, co poprzednie odsłony serii - czysta akcja, miast niuansów i haczyków. Momentami ociera się wręcz o **samowy przesadyzm** w zasypywaniu gracza przeciwnikami.

Jeśli pominąć zgrzebność grafiki i te nieszczęsne ściany, które są, a jakoby ich nie było, Turok może się podobać. Odstaje nieco od reszty tytułów oprawą graficzną - nadrabia zróżnicowaniem, arsenałem, klimatem i grywalnością.

Turok: the sleg hunter

Trochę szkoda, że Turok z łowcy dinozaurów (podtytuł pierwszej części to The Dinosaur Hunter) przekwalifikował się na **łowcę slegów**. Dinozaury, owszem - są, ale to humanoidalne jaszczury są aktorami pierwszego planu i spychają prehistoryczne stwory na plan drugi. Specjalnie zachwycony tym nie byłem, bo jakby nie patrzeć, wszystkie te raptory i inne gady były swoistą wizytówką Turoka i wyróżniały go spośród tłumu innych przedstawicieli gatunku. Teraz, gdy zeszły nieco w cień, zrobiło się jakoś tak... zwyczajniej. Zaczynam już reagować rozleniwionym zieeeewem na tych wszystkich obcych i mutantów dzierżących fikuśną broń i wbitych w wymyślne wdzianka rodem od Arkadiusa, a do innej kategorii slegów zaliczyć się nie da. Zdarzają się całe rozdziały (po kilka etapów), w których faszerujemy ołowiem tylko i wyłącznie slegów, a wtedy o fakcie, że gramy właśnie w Turoka, a nie w coś innego, przypominają **łuk i kołczan**.

Oblężone miasto to jeden z lepszych rozdziałów gry.

Świst strzały

Nie da się ukryć, że łuk to najbardziej rozrywkowa, a w lepszej odmianie (którą dostajemy zresztą szybko) może i **najbardziej uniwersalna** broń. Nie dość, że Tek-Bow, bo tak się ten doskonalszy łuk nazywa, ma świetny celownik optyczny, to jeszcze można doń znaleźć strzały wybuchowe i zatrute. Kiedy wysadzamy z łuku wrogie statki latające, można się poczuć niemal jak Rambo, a postrzelony zatrutą strzałą sleg kończy, wijąc się efektownie we własnych wymiocinach. Zresztą i pojedyncza zwykła strzała może się okazać śmiertelna - wystarczy tylko przycelować w główkę i... odstrzelić ją.

Prócz łuku oddano nam do dyspozycji szereg mniej lub bardziej pomysłowych i zabójczych broni - tomahawk, granaty, pistolet, shotgun, karabinek maszynowy, wyrzutnię rakiet, działko plazmowe, miotacz płomieni, pająki-

To co, Turok, polatamy?

miny, działo antygrawitacyjne. To ostatnie nie powoduje bezpośrednich obrażeń, ale sprawia, że przeciwnicy fruwają jak szmaciane lalki, wpadając na przeszkody, zlatując z klifów itp. Część broni można upgrade'ować, np. dokręcając do pistoletu celownik optyczny czy przekształcając karabinek maszynowy w potężny minigun. Upgrade'y te w duecie z alternatywnymi trybami ognia powodują, że liczba broni jest w rzeczywistości niemal **dwukrotnie większa**, niż wynikałoby to z mojego wyliczenia. Od czasu do czasu trafiają się też stacjonarne działa maszynowe sległów, pakowane w komplecie z potokiem szarżujących wrogów. Jak widać, jest z czym poszaleć w Turoku.

Z lotu pterodaktyla

Kolejną po pokaźnym arsenale zaletą gry jest zróżnicowanie etapów. Będzie znane z poprzednich Turoków przedzieranie się przez dżunglę, będą futurystyczne bazy sległów, ruiny indiańskich osiedli, odbijanie oblężonego miasta. Całości dopełnia owo wspomniane na początku novum, czyli... etapy „**latane**"! U mnie wywołały one skojarzenie z Panzer Dragoona, którym się zagrywałem w zamierzchłych czasach. Różnica jest taka, że Tal'Set dosiada nie smoka, a opancerzonego i uzbrojonego po dziób pterodaktyla. Levele te (a właściwie całe rozdziały) są **diabelnie grywalne**: zbieranie power-up'ów, lawirowanie przez ciasne jaskinie i wąwozy, no i masa latających oraz „uziemionych" nieprzyjaciół - palec rzadko kiedy opuszcza spust. Jest to strzał z biodra prosto w dziesiątkę - podniebne walki pojawiają się nieczęsto i tym skuteczniej urozmaicają grę.

Kolorowo i kanciasto, i...

Oprawa graficzna gryzie się nieco z użytym w tytule słowem Evolution. Na konsolach gra może i jest jedną z lepiej wyglądających strzelanek, jednak do pecetowych wyżyn - moim zdaniem - **trochę jej brakuje**. Świat Turoka jest, i owszem, barwny, jednak **nazbyt kanciasty**, co widać szczególnie wtedy, gdy obiekty ogląda się z bliska. Zresztą na obrazkach powinno być widać, że postacie nie grzeszą nadmierną liczbą polygonów, a teren miejscami jest **nazbyt** ciosany.

O ile ta pierwsza wada specjalnie nie przeszkadza, bo nie ma czasu na podziwianie wrogów, o tyle prehistoryczny Zaginiony Świat aż się prosi o piękne widoki. Generalnie można by to wszystko przeboleć, gdyby nie **koszmarne błędy** w wyświetlaniu grafiki występujące w jednym rozdziale i mniej koszmarne widoczne w całej grze. Nie wyświetla ona w bazie sległów ścian i części podłóg, więc można było podziwiać nieprzyjaciół spacerujących po drugiej stronie murów oraz czerń za zewnętrznymi ścianami bazy.

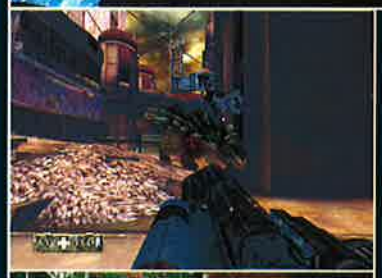
Najgorsze było to, że często trzeba było zgadywać, gdzie jest ściana, a gdzie jej nie ma, a to, czy kula doleci do przeciwnika, czy też obłupie z tynku jakiś niewidzialny filar, wychodziło dopiero w praniu. Może gra nie lubi się z Radeonami? Nie wnikam w powody - grunt, że pozostał paskudny niesmak. Przenikanie konających przeciwników przez drzwi jest już przy tym megababolu łatwe do przełknięcia. Zdecydowanie lepiej od warstwy wizualnej prezentuje się podniosła, filmowa i **klimatyczna muzyka** – naprawdę świetna.

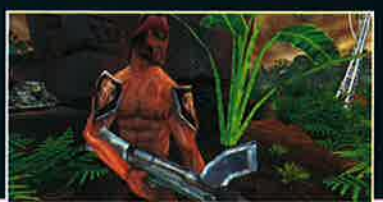
Bo to zła konwersja była ;)

Jako że przeniesiono grę z konsol niemal żywcem, ma ona jedną z najbardziej frustrujących **wad konwersji** - niemożność zapisania gry w dowolnym momencie. Zdarzają się etapy długie i trudne, w których ginie się w tym samym miejscu raz za razem i szlag może człowieka trafić, że nie pomyślano choćby o jakichś checkpointach.

Jeśli pominąć zgrzebność grafiki i te nieszczęsne ściany, które są, a jakoby ich nie było, Turok może się podobać. Odstaje nieco od reszty tytułów oprawą graficzną - nadrabia zróżnicowaniem, arsenałem, klimatem i grywalnością, której niewiele można by zarzucić. Szkoda, że nie dopracowano bardziej wersji pecetowej. Tak czy owak zagrać warto.

Wieżowiec w prehistorycznej dżungli - ciekawe...





Czy wiesz że?

Velociraptor jest jednym z częściej pojawiających się w Turoku dinozaurów. Ta rozsławiona przez „Park Jurajski" bestia zamieszkiwała Ziemię, dokładniej tereny Mongolii i Chin, 78-69 mln lat temu. Raptor mierzył ok. 1,8 m długości i niecały metr wysokości, jego wagę szacuje się na 7-15 kg. Jak widać, graficy pracujący przy „Parku Jurajskim" (przy Turoku też) nieco przesadzili, choć już po nakręceniu filmu odkryto utahraptora, który łudząco przypominał velociraptora, ale mierzył... 5-7 m długości i ważył tonę! Velociraptor osiągał duże prędkości (nazwa gatunku znaczy „szybki rabuś") - możliwe, że ponad 60 km/h. Na każdej łapie miał po jednym ogromnym, przypominającym sierp szponie, którym bez trudu - jednym cięciem, mógł wypruć ofierze wnętrzności. Niektórzy uważają, że velociraptory mogły być pokryte piórami.

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Acclaim Studios
Dystrybutor: Acclaim

- ⊕ dinozaury
- ⊕ pokaźny arsenał z łukiem na czele
- ⊕ fajne etapy latane
- ⊕ zróżnicowanie i grywalność
- ⊕ muzyka

- ⊖ zapis gry tylko po ukończeniu etapu
- ⊖ grafika troszkę nie na czasie

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 8

www.turok.com

GATUNEK: FPS/SPACE SIM

Constanty Foch

Szeryf Little Blue Rock doskonale wiedział, że sam nie poradzi sobie z gangiem podłego Lopeza, terroryzującego okolicznych hodowców bydła. Nie zgrywał bohatera, tylko sięgnął po telegraf i wysłał depeszę, w której wzywał łowców nagród, by ujęli Lopeza żywego lub martwego. Wkrótce potem do Little Blue Rock przybył Mace Griffin, wyciągnął zza pazuchy pistolet laserowy i załatwił sprawę w kilka minut... Tak było, naprawdę...

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

No dobrze, dobrze. Podły Lopez nie spłonął w promieniu lasera Mace Griffina. Nie mogłem się jednak powstrzymać przed napisaniem tego w leadzie - już tłumaczę, dlaczego. Do tej pory słowa 'bounty hunter', czyli łowca nagród, kojarzyły mi się wyłącznie z Dzikim Zachodem, z milczącymi rewolwerowcami, którzy szczególnie uważnie przyglądali się plakatom z informacją 'Dead or Alive'. Przyznam szczerze, że kiedy dostałem do recenzji grę Mace Griffin Bounty Hunter, spodziewałem się **westernu**. Dostałem natomiast **niezłą, choć schematyczną historyjkę science fiction.**

Strażnik Mace Griffin

Nazywasz się Mace Griffin i służysz w jednostce Rangers - elitarnym oddziale, który zajmuje się utrzymaniem porządku w poznanej części Galaktyki. Gra właściwie przenosi cię od razu w **sam środek akcji**, w której twój oddział ma wyjaśnić przyczyny zamilknięcia nadajników komunikacyjnych dryfującego w przestrzeni statku kosmicznego. To pierwsza misja i jednocześnie coś w rodzaju treningu czy samouczka. By nie zdradzać zbyt wielu szczegółów, napiszę tylko, że po zakończeniu misji akcja przenosi się dziesięć lat w przyszłość. Mace nie jest już Rangersem – stał się łowcą nagród.

Większa część fabuły to po prostu kolejne niezależne misje-zadania, jakie Mace otrzymuje do wykonania. Gdzieś w tle rozgrywa się większa intryga, ale taka, a nie inna konstrukcja fabuły powoduje, że właściwie nie zwracasz na nią uwagi prawie do samego końca gry. Zresztą szczerze mówiąc - scenariusz ten można spokojnie potraktować jako **nieistotny dodatek** - nie dość, że jest schematyczny i korzysta z typowych dla science fiction rozwiązań fabularnych, to na

Bez nagród za oryginalność...

Mace Griffin Bounty Hunter to w pewnym sensie Halo „dla ubogich".

Ten paskuda jest twoim chlebodawcą - od niego dostajesz misje do wykonania.

Halo, czy ktoś widział...

Tu potrzebne jest wtrącenie. W Mace'a gra się świeżo i oryginalnie, pod warunkiem **że nie widziałeś wcześniej Halo.** Nie da się ukryć, że Mace Griffin Bounty Hunter to w pewnym sensie **Halo „dla ubogich."** Począwszy od ogólnego klimatu i głównego bohatera, przez projekt poziomów wspomniane wcześniej nagrywanie w punktach kontrolnych i ładowalne pole ochronne aż po styl i rozmieszczenie informacji o wybranej broni, ilości amunicji i energii (HUD) – wszystko to bardzo mocno przypomina Halo, a jednocześnie żaden z tych elementów nie został tutaj zrealizowany lepiej niż w grze Bungie (czy też Gearbox w jej wersji na PC). Kiedy Mace trafił do sprzedaży po raz pierwszy w wersji na konsole, jego twórcy na pewno myśleli o tym, by w pewien sposób podrobić kultowe już wtedy Halo, z drugiej zaś strony - kombinowali oni, co zrobić, aby recenzenci i gracze nie wytykali im zbytnio tych podobieństw. Ostatecznie Mace różni się od Halo w dwóch istotnych kwestiach - oto one...

Ciężki kaliber

Jeśli przeczytałeś już recenzję Halo w CDA 13/03 - wiesz, że podczas gry cały czas podejmujesz decyzje, od których zależy twoje przetrwanie na polu walki - Master Chief - bohater tej gry, **można** grać tak jak w inne FPS-y, „kliksejwując" na potęgę za każdym razem, kiedy pokona się kolejną przeszkodę (tak - niby - być nie powinno, ale nie oszukujmy się - ilu z was/nas tak właśnie gra w FPS-y?!?).

Ładuj pole ochronne

Kolejnym rozwiązaniem, jakie zwiększa w grze emocje, jest system „działania" energii głównego bohatera. Mace Griffin ma pole ochronne, którego moc - wraz z przyjmowanymi strzałami – maleje i dopiero kiedy dojdzie ona do zera, zaczyna tracić punkty energii. To oczywiście rozwiązanie typowe, ale w przeciwieństwie do większości znanych PC-towych FPS-ów pole ochronne ładuje się samodzielnie (jeśli przez ok. 5 sekund nie zostaniesz trafiony). To kolejna rzecz, która wymusza tu inny sposób prowadzenia rozgrywki - dzięki temu zamienia się ona w szybkie, krótkie wypady na pozycje przeciwników, zakończone przycupnięciem gdzieś w ukryciu tak, by tarcza zdążyła się naładować. Energia Mace'a, ta bez pola ochronnego, spada błyskawicznie i bez tej ochrony jesteś właściwie bezbronny. Ten pomysł akurat bardzo mi się w grze spodobał. To teoretycznie drobny szczegół, ale w praktyce właśnie dzięki niemu gra się w Mace'a oryginalnie i świeżo.

Pole ochronne przeciwników po trafieniu zapala się na czerwono.

Prawie Tie-Fighter albo X-Wing Alliance, nieprawda?

dodatek same misje właściwie zawsze sprowadzają się do przejścia z punktu A do B po trupach przeciwników - a do tego żadna otoczka nie jest potrzebna.

Quicksave nie pomoże

Nadszedł moment, w którym muszę wyjawić pewną dyskretnie skrywaną tajemnicę gry Mace Griffin Bounty Hunter. Otóż... jest to **produkcja konsolowa**, która na PS2 i Xboksa ukazała się ok. pół roku temu. Ten fakt ma bardzo duży wpływ na kształt i charakter gry - i to zarówno pozytywny, jak i negatywny. Misje, jakie przyjdzie ci wykonywać, są dość długie i ukończenie większości z nich może zająć nawet **półtorej czy dwie i pół godziny.** W grze nie występuje znany z innych PC-towych FPS-ów system „kliksejwów", a stan gry nagrywany jest tu automatycznie, po przejściu określonych punktów kontrolnych. Powoduje to, że w Mace Griffina **nie** może przenosić tylko dwie giwery. Z tego powodu przez cały czas kombinujesz, czy bardziej przyda ci się karabin snajperski, czy ten ciężki, szybkostrzelny. W Mace Griffinie tego typu dylematów nie ma - w każdej chwili masz dostęp do **całego arsenału**, poczynając od rażącej prądem pałki po wyrzutnie rakiet (wszystkie z dwoma trybami ataku).

Drugi z elementów odróżniających Mace'a od Halo – w dużo większym stopniu niż różnica w ilości dostępnej broni - to fragmenty **uproszczonego kosmicznego symulatora**, jakie wkomponowano tu w fabułę. Scenariusz wygląda zazwyczaj tak - misję zaczynasz w kosmosie, w którym dostępu do twojego celu broni kilka kosmicznych myśliwców. Pokonujesz je, lądujesz na miejscu, rozgrywasz duży poziom w trybie FPS, a na końcu, odlatując do domu i myśląc już o nagrodzie, jaką wkrótce zainkasujesz, musisz posłać do czarnej dziury jeszcze kilku niedobitków.

Pomysł ciekawy i na dodatek **całkiem porządnie zrealizowany.** Podczas szperania w Sieci przypomniałem sobie, że twórcy Mace'a - studio Warthog, na rynku zabłysnęli wcześniej serią kosmicznych symulatorów o nazwie Colony Wars (na pierwsze PSX), nie mieli więc kłopotów z podobnymi fragmentami w najnowszej produkcji. Podejrzewam nawet, że ktoś musiał ich pilnować, by nie zamienili tych fragmentów w symulację bardziej rozbudowaną - pojedynki w kosmosie to co prawda uproszczona kosmiczna strzelanina, ale dzięki temu pasuje ona do FPS-owej (głównej) części gry.

Henry Rollins – bosa alternatywa

Głos Mace Griffina, jaki usłyszeć można w grze, to w rzeczywistości głos Henry'ego Rollinsa (właściwie nazwisko to Henry Garfield) - kultowej postaci amerykańskiej sceny muzyki niezależnej. Co prawda, sposób wykonania kwestii dialogowych Mace Griffina nie przysporzy chyba Henry'emu zbyt wielu fanów, ale nie ulega wątpliwości, że jest to artysta wyjątkowy.

Rollins to jednak nie tylko hardcore'owy wokalista - wydaje on płyty z recytowanymi przez siebie poezjami i przemówieniami, pisze książki, udziela wykładów na uczelniach, gra w filmach. Wyznaje zasady ruchu 'straight edge', co oznacza, że stroni od używek, dba o tężyznę fizyczną, ćwiczy jogę i studiuje myśli filozofów wschodu. Na koncertach zawsze występuje boso - jak twierdzi, pozwala to uwolnić więcej czystej energii.

W ten sposób gra Mace Griffin Bounty Hunter zyskuje coś, co w dużym stopniu odróżnia ją od Halo - gracze zaś zyskują fajny przerywnik między standardowymi FPS-owymi poziomami. Jestem „na tak" - podobne przerywniki chciałbym widzieć także w innych produkcjach.

Na początku Mace jest tylko jednym z wielu Rangersów - potem staje się bohaterem.

Szczęka w 3D

Mimo że Mace Griffin Bounty Hunter to produkcja konsolowa, **nie jest to szczególnie widoczne** w oprawie graficznej gry. Nie jest to na pewno szczyt obecnych możliwości - brakuje kilku modnych obecnie efektów i nowinek, ale nawet mimo to ogólny odbiór tego, co widać na ekranie, jest więcej niż pozytywny.

Efekt szoku wywołanego wybuchającym w pobliżu granatem zrealizowano doskonale.

Jak mówią, potrzeba jest matką wynalazków i tak było w tym przypadku - tam, gdzie zabrakło możliwości technicznych, równoważono te braki pomysłowością. Dla przykładu - modele przeciwników składają się z ograniczonej liczby polygonów, ale są zaprojektowane w taki sposób, że nie zwracasz na to uwagi, bo koncentrujesz się na czymś innym. Moi ulubieni przeciwnicy to ci ze świątyni w drugiej misji - mają oni na twarzach ekraniki pokazujące uśmiechniętą lub smutną buźkę, w zależności od ich nastroju. Wygląda to naprawdę bardzo ciekawie i oryginalnie - to mój kandydat do tytułu **najciekawszej postaci przeciwnika** tego roku.

Poza doskonale zrealizowanymi odgłosami strzelania w grze towarzyszyć ci będzie klimatyczna muzyka, narastająca natężeniem, kiedy w pobliżu zjawią się przeciwnicy. Podczas zabawy miałem **drobne kłopoty** z głosem w kwestiach wypowiadanych podczas animowanych przerywników (zacinał się, milkł, odtwarzały się tylko fragmenty wypowiedzi) i pojawiły się one na dwóch z trzech komputerów, na jakich to sprawdzałem. Niestety nie udało się stwierdzić, jaka była przyczyna tych perypetii – ostrzegam jednak, że coś takiego może w grze wystąpić.

Dokowanie przypomina trochę klasycznego Frontiera.

PC to nie konsole

Ostateczna ocena Mace Griffina jest rzeczą bardzo prostą, pod warunkiem że jesteś graczem czysto PC-towym, czyli takim, który nie wie, co się dzieje w światku gier konsolowych i jakie produkcje uważane są tam za najlepsze. A w pismach traktujących o tej branży Mace otrzymywał oceny między 65% a 75/%. Recenzenci wytykali grze wtórność i podkradanie rozwiązań, jakie sprawdziły się w innych tytułach.

Mace Griffina na PC trudno oskarżać o wtórność (poza schematyczną fabułą) - podobnych gier bowiem nie ma na tej platformie. Wręcz przeciwnie, dla graczy PC-towych Mace Griffin będzie **czymś świeżym** i dotąd właściwie nieznanym - jedynie gry z serii Red Faction są nieco do Mace'a podobne, ale raczej gorsze. I gdyby nie to, że w końcu dostaliśmy tak oczekiwane Halo, najmocniejszy chyba punkt odniesienia dla twórców Mace'a, gra ta mogłaby otrzymać ósemkę. Ponieważ Halo już jest, a Mace Griffin Bounty Hunter to jednak gra wyraźnie gorsza, ocena musi być niższa. Czyli...

Po rocznicowej imprezie w redakcji CD-Action...

7

WYMAGANIA
Win XP/2000/ME/98
Procesor: PII 500 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Black Games
Dystrybutor: Play-It

- ⊕ solidnie dudniące giwery
- ⊕ fragmenty rozgrywane w przestrzeni kosmicznej
- ⊕ jak na PC sporo oryginalnych pomysłów...
- ⊖ ... które niestety będą wtórne dla każdego, kto zna trochę gier konsolowych

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

http://www.huntthemdown.com/

Mace Griffin Bounty Hunter

Bez nagród za oryginalność...

CELEBRITY DEATHMATCH

GATUNEK: BIJATYKA

■ Czarny Iwan

"Celebrity Deathmatch" to serial wyświetlany w MTV od 1998 roku. Nie jest to jednak film pokroju wenezuelskiej telenoweli lub polskiego rozmamłanego budyniu z denerwującym chichotem „z offu". Celebrity Deathmatch to serial, w którym gwiazdy showbusinessu walczą na śmierć i życie. O co? Mniejsza z tym!

Wspomniany serial klimatem przystaje do przebojów, takich jak "South Park" lub przygody Beavisa i Buttheada. Krótkie, kilkunastominutowe odcinki zawierają **maksymalną dawkę specyficznego humoru, ironii, ciężkiej makabryczności** w takich proporcjach, jakie tworzą niepowtarzalną i wybuchową mieszankę. „Celebrity Deathmatch" ma tyle samo zwolenników co przeciwników, bowiem rubaszny humor, wiadra okrucieństwa i makabryczne widoczki nie każdemu widzowi przypadły do gustu.

Nagi instynkt

Jaki jest efekt konwersji serialu na PC? Cóż, panowie z Big Ape Productions naprawdę się natężyli i wypuścili z siebie spory kawał... **ciężkiego kloca.** Nie chodzi wcale o to, że bijatyka z Big Ape Productions jest produktem niszowym, który bazuje na naszych najgorszych instynktach. Nie chodzi również o to, że dawka makabryczności, jaką widzimy na ekranie, u niektórych jej odbiorców może wywołać odruchy wymiotne. Ba! Takie motywy uważam nawet za swoisty **plus gry**! Znacznie gorsze jest jednak to, że bez żadnych problemów ukończyłem Celebrity Deathmatch w **niewiele ponad godzinę** (tryb turniejowy – Epizode). Oczywiście teoretycznie zostaje jeszcze masa zabawy w drugim trybie gry, to jest Deathmatchu, ale tutaj adrenalina równie szybko się kończy.

Droga do gwiazd

W MTV'S Deathmatch Celebrity mamy **dwa tryby walk na ringu.** Pierwszy z nich – Epizode, wygląda tak, że toczymy kolejno trzy walki z określonymi z góry przeciwnikami. Jeśli uda się wygrać je wszystkie, odblokowany zostaje etap kolejny - i tak to się toczy, aż rozstrzygnie się ostatnia walka (pomiędzy Frankensteinem i Wolfmanem). Drugi typ zabawy pozwala z kolei toczyć pojedynki wybranymi bohaterami wieczoru. Do wyboru walka przeciwko naszemu zapracowanemu CPU i żywemu przeciwnikowi (jest tu opcja pozwalająca używać jednej klawiatury dwu graczom). Postaci w grze jest dokładnie **21**, w tym gwiazdy, takie jak Marylin Manson, **Tommy Lee, Carmen Electra, Mr T, Shannen Doherty, Dennis Rodman** i inni.

Nie liczy się rozmiar, a technika!

Każdy z bohaterów ma do dyspozycji paletę **zwariowanych ciosów i combosów.** Marylin Manson smaga wrogów pejczem. Wyciąga też z zakamarków obcisłego kostiumu długie nożyce (bardzo podobne do rączek Edwarda Nożycorękiego) i tnie wszystko na plasterki. Jeśli przeciwnikowi jeszcze będzie mało, może zostać pocięty ostrymi żyletkami, które ozdabiają kołnierz Mansona. Krew leje się wiadrami.

Zawodnicy mają jeszcze **coś ekstra**, czym ostatecznie doprawiają wroga. Super Move to technika naprawdę poważnie osłabiająca konkurenta do mistrzowskiego pasa. I tak, np. Dennis Rodman spuszcza na głowę wroga setkę piłek do koszykówki. Z kolei Mr T. rzuca w rywala budką telefoniczną. Urozmaiceniem zabawy jest opcja, dzięki której można wykonać Super Move. Technika ta jest dostępna tylko wówczas, gdy znaczek MTV przy potencjometrze „życia" jest cały niebieski. Aby tak się stało trzeba od czasu do czasu wykonać "gest zwycięstwa" (coś a la gest Kozakiewicza), który jest inny dla każdej postaci. Oczywiście gdy nasz hero pręży się i nadyma przed publicznością, wróg może go zaskoczyć i zmasakrować. Taaak, o to właśnie chodzi!

Ostatecznym rozwiązaniem pojedynku jest animacja, która się wyświetla wówczas, gdy na ekranie pojawi się błyskający czerwono napis KILL! KILL! Trzeba się wówczas wykazać odrobiną refleksu (należy uderzyć, zanim wróg otrząśnie się z oszołomienia, a przypomina to nieco fatality z Mortal Kombat) i załatwić gościa na cacy.

Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie to, że - w przeciwieństwie do MK - **walka jest tu banalnie prosta**, a satysfakcja z wygranego pojedynku niemal żadna.

Dance macabre

Poza naparzaniem się można w grze wykorzystać kilka przedmiotów, które od czasu do czasu **spadają na ring.** Piła spalinowa, bazooka, kusza i inne gadżety pojawiają się na parę sekund i znikają, trzeba je więc szybko łapać.

Żal duszę ściska

Teoretycznie zabawy jest - za przeproszeniem - kupa. W rzeczywistości po obejrzeniu sekwencji wykańczania wrogów i poznaniu tych kilku technik każdej z postaci – faktycznie jest tu kupa. Gra zaczyna nudzić! W zależności od zapału gracza będzie to trwało od godziny do pięciu. Nie wydaje mi się, by ktoś na dłużej przysiadł do Celebrity Deathmatch.

4

WYMAGANIA
Win 9x/00/ME/XP
Procesor: P III 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Big Ape Productions
Dystrybutor: Gotham Game

⊕ gwiazdy showbiznesu
⊕ wymyślne fatality
⊕ fajny efekt obrażeń
⊕ edytor postaci

⊖ zbyt łatwa
⊖ krótki turniej
⊖ słabe combosy i ciosy
⊖ niewielka grywalność
⊖ przeciętne tła (lokacje)

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 6
AUDIO 7

www.gothamgames.com/games/deathmatch/

GATUNEK: ARCADE

WORMS 3D PL

Qn`ik

Spolszczenie Wormsów 3D nie jest niespodzianką - w poprzednich odsłonach również mogliśmy usłyszeć robaki mówiące w naszym rodzimym języku.

Jednak same ich komentarze nie są tu najistotniejsze, i tak po jakimś czasie nikt na nie nie zwraca uwagi. Ważniejsze są tłumaczenia menusów i instrukcji. O ile do tych pierwszych przyczepić się raczej nie mogę, to już instrukcja... Cóż, mogło być lepiej, ale o tym więcej możecie poczytać w ramce. Pominąłem tam znalezione przeze mnie rozliczne błędy interpunkcyjne, koncentrując się tylko na rzeczowych i w jakiś sposób ciekawych. Za instrukcję - stanowiącą przecież dużą zachętę do kupienia oryginalnej wersji - spory minus. Co z resztą? Nie ma tu właściwie się nad czym rozwodzić - lokalizacja jest poza tym zrobiona rzetelnie, z zachowaniem podstawowej zasady lekarskiej „przede wszystkim: nie szkodzić". Głosy robaków są zrobione dobrze, do komentarzy pojawiających się nad ich głowami również nie mogę się przyczepić.

Krótko: w Polsce i tak nie ma możliwości, aby kupić po ludzkiej cenie wersję angielską Wormsów - i naprawdę nie ma to najmniejszego sensu. (W chwili pisania tego tekstu Worms 3D można już kupić za niecałe 80 złotych.) Polska wersja w niczym nie przeszkadza, choć trzeba przyznać, że również nic nie wnosi.

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Team17
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ bez większych wad
⊕ podobne jak w oryginale - głosy robaków

⊖ sporo błędów w instrukcji
⊖ niczym nie porywa

http://worms.cdprojekt.com

KRÓTKI WYCIĄG BŁĘDÓW Z INSTRUKCJI

Strona piąta - klawiszologia. Wg tłumaczy instrukcji, klawisze 1-5 służą do „odbijania się granatów". Ze tak zapytam: heee?! Wg mnie, jest to opóźnienie wybuchu, ale może ja jakąś inną wersję gry miałem...

Dalej na tej samej stronie, w sekcji „Widok z góry" (który to otrzymuje się przez naciśnięcie klawisza E) wyjaśnienie, do czego służy klawisz E: „Widok z oczu robala (przytrzymany), powrót do normalnego widoku (puszczony)". Dla niezorientowanych - oczywiście podczas oglądania akcji z góry nie można zobaczyć równocześnie akcji z oczu robala. Ktoś po prostu bezmyślnie skopiował tekst z tabelki wyżej - nawet go nie czytając.

Instrukcja mówi również o „kilku debiutantach" wśród broni. Mówiąc szczerze, poza Red Bullem niczego nowego w grze nie zauważyłem. Instrukcja również odsyła po dodatkowe szczegóły do Wormopedii, ale tam również o ukrytych broniach nie ma ani słowa.

Na samym końcu znajdziecie dział „Autorzy". Tamże znajdziecie typowe działy: graficy, dźwięk, kierownik artystyczny, programowanie, localizacja, kontrola ja... Wróóć! Jaka znów, psia mać, „localizacja"? No właśnie - ja też tego nie wiem.

Poza tym - w instrukcji brakuje kilku przecinków, znalazłem też jeden błąd ortograficzny (na przeciwko).

GATUNEK: KARCIANKA

Etherlords II PL

CormaC

Etherlords II PL jest doskonałym przykładem na to, że można mieć rewelacyjną grę za ułamek ceny większości hitów (nierzadko będących hitami tylko w zamierzeniu). Z czystej ciekawości zajrzałem na Amazon, by sprawdzić, ile gra kosztuje - i to, co zobaczyłem ($39.99), kompletnie mnie zaskoczyło.

Nie jestem na tyle naiwny, by wierzyć, że już niebawem cena 29,99 zł stanie się standardem dla gier tak wysokiej jakości - rozpatruję Etherlords II PL niejako w kategoriach miłego prezentu od CD-Projektu.

Tak atrakcyjną cenę udało się osiągnąć m.in. poprzez oszczędność na szmerach-bajerach typu pudełko o kubaturze paru metrów sześciennych. Etherlords II PL wydany został w serii „eXtraGra Premiery" i w pakiecie znajdziemy dwie płytki, nieduże, acz zgrabne tekturowe pudełko, kilkustronicowy skrót instrukcji i gazetkę z informacjami o grze, zapowiedziami kolejnych tytułów z serii „XG" oraz przewodnikiem po tytułach już w niej wydanych. Pełna instrukcja oraz 30-stronicowy przewodnik po czarach, umiejętnościach itp. instaluje się wraz z grą jako plik PDF (swoją drogą, w menu Start figuruje ona jako „instrukcja użytykownika" - ktoś musiał mieć czkawkę przy wklepywaniu nazwy?).

Podręczniki te przetłumaczono poprawnie i z widoczną dbałością (skandal - tylko jedna literówka i dwa niepotrzebne przecinki łącznie na 73 stronach!!!). ;) Jeśli już miałbym się czegoś czepić (a muszę, bo dzień będzie nieudany), to frazy „karciane gry RPG", choć nie wiem, jak to było w oryginale (mogę tylko przypuszczać, że 'collectible card games'). Jeżeli w angielskiej instrukcji karcianki też były pomieszane z grami RPG, to przepraszam - i idę cichutko do kącika zamknąć się w sobie i przemyśleć własne postępowanie.

Sama gra spolszczona została na wysokim poziomie pod każdym względem. Kwestie mówione nie zaskakują może wybitnym aktorstwem, jednak trudno właściwie wytknąć lektorom jakieś uchybienia - głosy dobrane zostały nieźle, są przyjemne dla ucha i generalnie nic nie drażni. Podczas czytania tekstu także nie wyłapałem niczego, co dawałoby powody do marudzenia - bez dwóch zdań bardzo rzetelna robota.

Mimo niestandardowo niskiej (jak na tytuł tego kalibru) ceny otrzymujemy grę spolszczoną na standardowo wysokim dla CD-P poziomie, może nawet lepiej, niż to bywało w paru dużo droższych tytułach, jakie widziałem. Po prostu zbrodnią byłoby Etherlords II PL nie kupić. No tak, tak - do ciebie mówię! Marsz do sklepu, kiosku albo innego Empiku, a nie - siedzisz i obrazki oglądasz.

8+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Nival Interactive
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ spolszczenie na bardzo wysokim poziomie
⊕ cena
⊕ cena!
⊕ CENA!

⊖ istotnych nie stwierdziłem

http://worms.cdprojekt.com

Dwa razy lokalizacja

OFICJALNY PILOT UHONOROWANEJ PRZEZ GAMESPY TYTUŁEM GRY PC ROKU 2002 – NO ONE LIVES FOREVER 2™

CONTRACT J.A.C.K.™

1 2
2 DYSKI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

15 map dla gry wieloosobowej z nowymi trybami: Doomsday, Deathmatch i Team Deathmatch.

Arsenał pełen nowych broni i gadżetów - zabójczy pistolet Barcalov Corrector ciężko uzbrojone pojazdy szturmowe

Nowi członkowie H.A.R.M. - agenci, cyngle Evil Alliance oraz arcywróg samego wielkiego Volkova - Il Pazzo

Narzędzia do tworzenia map pozwolą Ci na stworzenie własnych scenariuszy i dzielenie się nimi z innymi fanami J.A.C.K

PC CD ROM

MONOLITH™

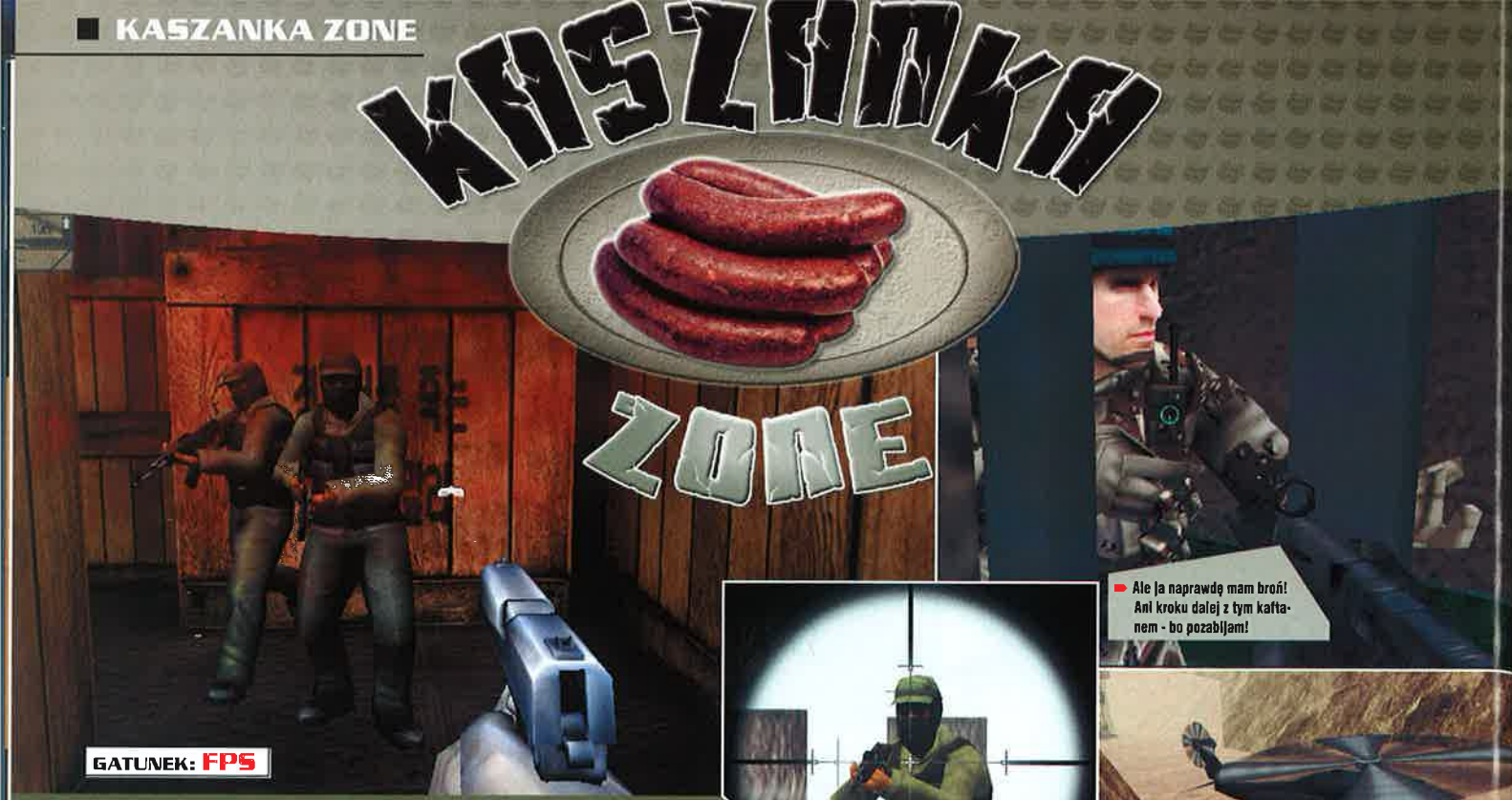
SIERRA™

FOX INTERACTIVE

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,ul. Dzielkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35

CENEGA

© 2003 Monolith Productions, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Contract J.A.C.K. i Cate Archer są znakami handlowymi Monolith Productions, Inc. w USA i/lub innych państwach. Gra stworzona przez Monolith Productions, Inc. Sierra, No One Lives Forever i logo Sierra są



Ale ja naprawdę mam broń! Ani kroku dalej z tym kaftanem - bo pozabijam!

Blackhawk up! Przyjrzyjcie się kołom...

GATUNEK: FPS

NAVY SEALS
Weapons of Mass Destruction

Pepin Krootki

Bycie pesymistą ma pewne niezaprzeczalne zalety. W przeciwieństwie do człowieka, który spoziera na świat „przeróżowe okulary", pesymista zawsze jest przygotowany na prezent od losu w postaci kopa w zadek. Kiedy pesymiście coś się udaje, cieszy się on podwójnie (bo przecież zakładał porażkę). Natomiast w przypadku złej passy zawsze może powiedzieć „a nie mówiłem". Niestety są rzeczy, które potrafią popsuć to piękne pojmowanie świata. NAVY SEALS: WMD rozczarowuje nawet największych pesymistów.

Obudziliśmy się z kumplem (bo jak mówi stare powiedzenie „nieszczęścia chodzą parami") w samolocie transportowym. Właśnie otwierały się drzwi desantowe. Inaczej to sobie wyobrażałem, wstępując do elitarnego oddziału SEALS. No, ale teraz nie miałem wyboru. Jak na latające foki przystało, zrzucili nas w biały dzień nad Irakiem, byśmy dali dowód legendarnej foczej odwagi. Cel akcji był prosty i zrozumiały - odbić zakładników przetrzymywanych w pustynnej twierdzy bronionej przez żądne krwi oddziały Saddama. Po bolesnym przyglebieniu zorientowałem się, że mój towarzysz ubrany jest w zwykły mundur piechoty. Już chciałem wracać do bazy, by zameldować o tym niedociągnięciu przełożonym, gdy spostrzegłem, iż o mały włos nie wylądowaliśmy przeciwnikowi na głowie. Ten ostatni jednak zachowywał się nad wyraz honorowo i udawał, że nic nie widzi.

Jako że i mnie dobre maniery nie są obce, podszedłem do wartownika na odległość kilku kroków i strzeliłem mu ostrzegawczo w tyłek. Po krótkiej wymianie zdań zostałem sam na placu boju (bo, wstyd się przyznać, zapomniałem wydać kompanowi rozkaz 'fire at will'...). No, może nie całkiem sam, bo nieopodal siedział w łaziku jeszcze jeden iracki żołnierz, ale najwyraźniej miał ręce przykute kajdankami do kierownicy, bo nie protestował nawet wtedy, kiedy mu przystawiłem lufę do skroni. Wkroczyłem na teren kompleksu więziennego. Drogę zastąpił mi barczysty komandos. Morda zakazana, w oczach żądza mordu, a w łapach AK-74. Nie było wyboru, posłałem mu kulkę między oczy, ale to wyraźnie nie ostudziło jego zapałów. Wypaliłem jeszcze dwa razy i do tej pory zachodzę w głowę, czy powaliła go dopiero ta trzecia kula, czy może właśnie wtedy pierwsza odnalazła mózg?

Kiedy po minucie wróciłem w to samo miejsce, zwłok już nie było. Ba, wszak w tym klimacie ciało rozkłada się bardzo szybko. Po załatwieniu jeszcze kilku przeciwników praw człowieka i swobód obywatelskich nic nie było mnie już w stanie zadziwić. Pojawiający się znikąd wrogowie, przenikające przez ściany postaci, znikające albo lewitujące w powietrzu przedmioty - w miarę jak przechodziłem kolejne poziomy, cuda stawały się powszechne.

Mimo to niestrudzenie parłem naprzód i tylko czasem czułem się nieswojo, słysząc jak drzwi - same - zamykają mi się za plecami (wypada tu nadmienić, że w niniejszej grze większość wrót otwiera się w obie strony). Ze znalezieniem drogi nie miałem najmniejszych problemów, bowiem istnieje tu tylko jeden sposób przejścia gry. Tak więc z orientacją w trójwymiarowej przestrzeni nie powinno być problemu, zwłaszcza że przy budowie środowiska gry użyto niemal samych kątów prostych. Dlatego podczas brnięcia przez korytarze wystarczy trzymać się znanej z czasów Wolfenstein 3D i Dooma zasady „trzymania się prawej ściany" i otwierania kolejnych drzwi.

Od czasu do czasu odwiedzamy bazę, w której z głośnym sykiem wkładamy rozgrzaną lufę do wiadra z wodą i bierzemy następną pukawkę z półki. Możliwości są cztery: MP5SD, karabinek szturmowy, karabin snajperski oraz shotgun. Po wypróbowaniu tego ostatniego, zadziwiająco celnego na dużych dystansach narzędzia, wysyłanie terrorystów do raju stało się czystą formalnością.

Spoglądając na grafikę, przenosimy się na chwilę w czasy pierwszych akceleratorów Voodoo. Obiekty pokryte są zazwyczaj koszmarnymi teksturami o zatrważająco niskiej rozdzielczości. Kanciaste bryły i widoczne wszędzie wektory są obrazą możliwości współczesnych akceleratorów.

Po dniu testowania (bo tyle czasu zajęło mi przejście gry) stwierdzam, że NAVY SEALS: WMD nie jest warta funta kłaków z brody Saddama. No, chyba że szukasz silnego środka na wymioty.

2

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 450 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: obija się, ale pomoc jest konieczny...

Producent: ValuSoft
Dystrybutor: ValuSoft

⊕ szybko się kończy

⊖ tak kilka lat temu wyglądały wyjątkowo kiepskie gry
⊖ nieprzebrane krocie baboli

www.jarheadgames.com

70 SEKSTYLIONÓW GWIAZD.
10 TYSIĘCY ZIDENTYFIKOWANYCH GALAKTYK.
OTO ZADANIE DLA CIEBIE!

Zbuduj planetę...

...wraz z 20 zakręconymi kolonizatorami...

...i atakującymi obcymi.

SPACE COLONY

WITAMY W ŻYCIU POZAGWIEZDNYM.

PC CD

FIREFLY™

© 2003 Firefly Studios Ltd. Space Colony, Firefly Studios i logo Firefly Studios są znakami towarowymi Firefly Studios. Gathering, logo Gathering, Take Two Interactive Software i logo Take Two są znakami towarowymi Take Two Interactive Software. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. Wyprodukowane przez Firefly Studios. Wydane przez Gathering. Wszystkie prawa zastrzeżone.

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)

(*) albo w poprzednim, niech tam :)

I drobna uwaga: do VETO NIE wysyłamy własnych recenzji gier ani też recenzji, w których zgadzamy się z recenzentem. W dziale tym zamieszczamy opinie, w których NIE zgadzacie się z ocenami/wrażeniami, jakie miał opisujący daną grę autor – i mówicie, dlaczego uważacie, że nie miał on racji. OK?

Runaway: A Road Adventure

VETO Chciałbym dać notę wyższą niż 9/10, więc spróbuję obalić wszystkie wymienione przez EGM zarzuty.

1. Dla mnie, w Runaway nie ma liniowości, tylko ciąg przyczynowo-skutkowy, w którym wszystkie kolejne czynności są logicznie uzasadnione. Po co np. w szpitalu uruchamiać zraszacz przeciwpożarowy, jeśli się nie wie, czemu ma to służyć? Zresztą nie wiem, czy wszyscy lubią „nieliniowe" przygodówki, w których od razu ma się dostęp do kilkunastu lokacji i kilkudziesięciu przedmiotów, a potem trzeba się długo zastanawiać, w której z nich użyć jakiegoś przedmiotu.

2. Przedmioty nie są zaznaczone kolorowym konturem, ale wystarczy najechać na nie kursorem, aby zmienił on kształt. Gracz od razu wie, że dany przedmiot można oglądnąć, zbadać, zabrać lub użyć. Wymaga to krążenia kursorem po lokacji, ale przecież kiedy jesteśmy w nowym miejscu, logiczne jest, że trzeba się dokładnie rozglądać i sprawdzić wszystkie kąty. Ponadto grafika gry jest tak dokładna, że nie trzeba szukać przedmiotów na ekranie za pomocą szkła powiększającego.

3. Animacje. To prawda, że nie można ich przerwać. Jednak są one tak istotne dla fabuły i zawierają na tyle ważne informacje, że przerywanie ich byłoby ze strony gracza nierozsądne.

Podsumowując, wystawiam grze notę 10/10 i z niecierpliwością oczekuję na drugą część.

Gerard - Krakauer

Worms 3D

VETO VETO, VETO, VETO!!! Jak Worms 3D mogło dostać 8??? Należy się mocna 9!!! Widać, nie mieliście jakich minusów wymyślić.

1. Kamera i sterowanie powinny dostać malutki minusik, ale taki „pyci", „pyci".

2. „Poza 3D nic nowego", ale właśnie 3D jest ogromnym plusem tej gry. GTA3 do GTA2 prawie też nic - poza 3D - nie wnosiło.

3. No nie „grafika mogłaby być dużo lepsza". Taki minus można napisać do każdej gry. Wiadomo, że mogłaby być dużo lepsza, ale zwykli ludzie w domach też sobie chcą pograć, a nie tylko tacy recenzenci na supermachinach. Dla was będzie DOOM III.

Do tego przecież sami piszecie, że „wszystkie wady znikają w obliczu jednego faktu. Worms nie ma najmniejszej konkurencji i jest jedyną tego typu grą, w dodatku niesamowicie grywalną..." - dlaczego więc tak słabo oceniliście tę świetną grę?

47

Worms 3D

VETO Gra ma tyle wad, że nie zasługuje na 8. Takie minusy jak sterowanie, praca kamery i cienka grafika (mamy prawie 2004 r., nie?) już obniżają ocenę, a to dopiero początek. :(Moc broni - w poprzednich częściach mogłem bananem ćwiartkę planszy zniszczyć, a tu to ledwo 60 pkt. Nie wszystkie elementy da się rozwalić - np. siedzę sobie na mostku i dostałem z (zgadnijcie) banana. I nic! Odebrało mi energię, a na mostku ani rysy. To całkiem odbiera klimat wormsików! Celownik - trzeba przytrzymać [Q] i później wycelować strzałkami. Takie bawienie się w przyciski to strata cennego w tej grze czasu. Z innych minusów - zbyt małe plansze i wiatr, który przechwyci każdy pocisk. Jednak robaczki to ciągle dobra gra, lecz w moich notowaniach spadła. Daję jej ocenę 6. No dobra, niech ma to 6+.

Dudas

VETO Nie zgadzam się z opinią Qn'ka, jakoby najnowsze Wormsy były wtórne i nic nie wnosiły do serii poza trzecim wymiarem. Nie - w sumie to się z nim zgadzam w 100%, ale zaliczam to do zalet, a nie wad. Po świetnych W. Armaggedonie zawiodłem się trochę World Party - powód? Były równie świetne, ale wtórne. Natomiast W3D nie są wtórne - mają wszystko to, co poprzednicy + 3d + humor = 9/10. Rozumiem, że ogień nie jest pierwszej klasy, a do grafiki można się przyczepić, ale to są powody, by nie postawić 10. Jak dla mnie - 9/10 + znaczek za humor i grywalność. I lokacje wcale nie są ciemne - wręcz przeciwnie – takie, jakie powinny być (jaśniutkie i wesolutkie).

BenoL

VETO Te robaki to kompletna porażka (no, nie całkiem) - ja bym dał maks., ale to taki big maks. 6+/10. Po pierwsze, kamera pracuje tu nie źle, lecz fatalnie - czasami po prostu nic nie widać. Po drugie, brak tu tak kultowych rzeczy jak samobójstwo, minigun, aqua sheep etc. Jedyna rzecz, która jest dobra, to humor i on wszystko naprawia (chociaż zgadzam się z MacAbrą, że ta wormaha beach to trochę niesmaczne), więc powtarzam - dałbym tej grze maks. 6+.

kilerkuba

VETO Ocena 8+ dla tej gry to zdecydowanie za mało! Oto moje argumenty: single player – w minusach gry Qn'ik napisał, że gra w tym trybie może szybko znużyć. Znużyć? Gdzie? Przecież jest tyle trybów, z niesamowitą wręcz kampanią na czele. Po za tym tryb prób (challenge) - by go przejść, trzeba się nieźle natrudzić. Tryb single na pewno nie zanudza i jeśli chce się go przejść na 100% (zdobyć wszystkie plansze z kampanii), trzeba naprawdę długo grać. Multiplayer – tu też bardzo dobrze, plansz jest multum (jeśli przejdziesz singla na 100%) i na pewno starcza na długo. Grafika wcale nie jest taka zła. Grywalność. Sterowanie tylko na początku wydaje się skomplikowane, ale już po 10-15 min intuicyjnie wiesz, gdzie co jest. Kamera - tu faktycznie jest nie najlepiej... no, ale głównie błędy te pojawiają się, gdy worm stanie po ścianą czy skałą; gdzie indziej ten problem nie występuje! Ogólnie to przecież Wormsy, a one od zawsze cechowały się dużą grywalnością. Tu 9+\10.

Po za tym jest wiele rzeczy, o jakich Qn'ik w ogóle nie napisał - chociażby Robalopedia, czyli dokładne opisy każdej broni, jak z nich korzystać, wiele użytecznych porad itp. Czy Robaczy Tygiel, czyli losowe tryby, z których może wyjść łącznie 10 000 kombinacji (według instrukcji). Ogólnie Worms 3D to bardzo dobra gra dla wszystkich. Jak dla mnie - 9\10.

Pawełoo7

od redakcji:
Opinie te dedykujemy tym wszystkim, którzy chcieliby, aby „obiektywnie oceniać gry". Sami widzicie - te same rzeczy różni ludzie nieraz widzą zupełnie inaczej...

Mam inne zdanie!

KOGO POPROWADZISZ DO BITWY ?

SIŁY DOBRA

MOCE ZŁA

WŁADCA PIERŚCIENI

WOJNA O PIERŚCIEŃ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

WSZYSTKO GRA WSZYSTKO GRA

Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

WWW.WAROFTHERING.COM

WWW.VUGAMES-EUROPE.COM

CENEGA

PC CD-ROM

SIERRA™

OFICJALNA GRA
oparta o dzieła literackie J.R.R. Tolkiena

Gra interaktywna „Wojna o Pierścień" © 2003 Vivendi Universal Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Tolkien Enterprises, Władca Pierścieni, Wojna o Pierścień, Śródziemie i inne postaci, nazwy wydarzeń oraz lokacji są znakami

wydanie 6

Kącik gier na Linuksa

Jarosław Kus

Albowiem napisane jest, że Wstępu pominąć nie możesz. Bo jeśli Wstępu z rozmysłem poniechasz, nie masz zaiste większej przewiny nad Wstępu zapomnienie. A jeśli byś Zakończenie nad Wstęp przedłożył albo też Rozwinięcie, Środkiem przez niewiernych zwane, za godniejsze uwagi uważał - to wiedz, że ratunku dla siebie już znaleźć nie możesz. Są bowiem Rozwinięcie i Zakończenie skutkiem Wstępu? Nie dziwota więc, o rodzaju człowieczy, że przy tej okazji Wstępu zabraknąć nie może. A we Wstępie adresu poczty, przez lud prosty e-mailem nazwany, cobyście własne supliki i ordynacje nadzwyczajne składali i pod lehardi@inetia.pl przesyłali.

Jakiś czas temu mieliśmy przyjemność poinformować was o planowanym przez Linux Game Publishing wydaniu gry logicznej Ning-Po MahJong. Obecnie, uzupełniając tamtą informację, pragniemy zaanonsować, że rzeczony MahJong uzyskał status "złotego" i został wysłany do tłoczenia. Za kwotę 10 dolarów otrzymujecie stylowy interfejs, do słuchania przyjemną muzykę proweniencji chińskiej, ponad 12 rodzajów plansz, 9 zestawów klocków i wiele możliwości poprowadzenia rozgrywki. Kupić, nie kupić... ale linuksowym demem zawsze można się pobawić.

http://www.linuxgamepublishing.com

Przyszłość naszej wspaniałej planety nie wygląda zbyt różowo. Tak przynajmniej twierdzą autorzy sieciowej gry akcji zatytułowanej Dark Horizons: Lore - zespół developerski Max Gaming Technologies LLC. Założenia, na których oparto rozgrywkę, są banalnie proste - wybieramy stronę konfliktu, zasiadamy za sterami pojazdu MAV (Mechanized Assault Vehicle), a dokładniej pilotujemy go zdalnie na odległość, siedząc w jakimś przytulnym bunkrze - i ruszamy do boju. W miarę postępów zyskujemy punkty doświadczenia i możemy dowodzić, nawet złożoną z MAV-ów, grupą bojową. Do dyspozycji mamy lekkie MAV-y rozpoznawcze, MAV-y średnie pełniące rolę dzisiejszej piechoty oraz ciężkie MAV-y w roli wojsk pancernych. Dark Horizon: Lore wykorzystuje silnik graficzny Torque i w chwili gdy piszę te słowa, jest w fazie szerokich testów beta. Przygotujcie dostęp do Sieci, Linuksa, MacOS-a lub MS Windows.

http://www.darkhorizons-lore.com

Pojawiające się od jakiegoś czasu plotki o możliwości publikacji kodu źródłowego Civilization: Call To Power 2 wreszcie znalazły oficjalne potwierdzenie i to ze strony samego Activision. Kod został opublikowany i pobrać go można ze strony serwisu Apolyton.

http://apolyton.net/ctp2/

Linux Game Publishing to firma niezwykle aktywna na froncie walki o Linuksa dla graczy. Ledwie zdążyła ochłonąć po wydaniu linuksowej wersji Majesty Gold Edition (przy okazji polecam Cover CD z grudniowego numeru CD-Action), a już na celownik wzięli następne tytuły. Jednym z nich jest - uwaga, uwaga - prosimy o ciszę - Gorky 17. Przypomnijmy, że Gorky 17 to strategia turowa "dziejąca" się w okolicach Lubina. Do dyspozycji gracza oddany zostaje nieliczny oddział komandosów NATO, którego zadaniem jest wyjaśnienie dziwnych zjawisk mających miejsce w stolicy miedziowego zagłębia (jak np. potwory, tajemnicze zniknięcia itd.). LGP zamierza wydać również dwie inne strategie, a mianowicie settlersopodobną grę Knights And Merchants oraz ekonomiczną Software Tycoon. Knights And Merchants zapowiedzianą na 15 grudnia 2003 r., pozostałe dwa tytuły na początek lutego A.D. 2004.

http://www.linuxgamepublishing.com
http://www.transgaming.com

Nie musicie kasować plików i folderów - możecie się ich pozbyć np. przy użyciu broni palnej; wychodząc z tego założenia, dwaj programiści Henrik Johansson i Daniel Forchheimer przystąpili do pracy nad menedżerem plików będącym egzemplifikacją zupełnie nowatorskiego i oryginalnego podejścia do graficznych interfejsów użytkownika. Po zainstalowaniu programu Brutal File Manager foldery na dyskach waszych komputerów przyjmują kształt trójwymiarowych pomieszczeń, a wy sami, uzbrojeni po zęby, wyruszacie na wędrówkę po pokojach i eksterminujecie niepotrzebne już pliki, przedstawione jako stojące na podłodze cylindry. Arsenał gracza, przepraszam Zwykłego Użytkownika, jak na razie jest dosyć skromny i ogranicza się do shotguna, włóczni i karabinu snajperskiego. Obecnie dostępna jest wersja 1.1 BFM-a, ale autorzy FPSFM (first person shooter file manager) nie spoczęli na laurach i już teraz myślą o implementacji kopiowania i przenoszenia plików, rekursywnego kasowania katalogów, uruchamiania plików wykonywalnych i wyświetlania informacji o pliku (np. za pomocą wyświetlacza HUD).

http://froeding.dyndns.org/bfm/

Zapewne wiecie już, że jakiś czas temu światło dzienne ujrzała najnowsza odsłona (v. 2.0) America's Army, zawierająca dodatek zatytułowany Special Forces Assignement and Selection, umożliwiający wcielenie się w żołnierzy sił specjalnych, oczywiście amerykańskich. Z pingwiniego obowiązku informujemy, że od końca listopada jest już dostępna linuksowa wersja klienta i serwera, którą pobierzecie z serwisu Happy Puppy - adres znajdziecie w sekcji Download na stronie AA. Tam też szczegółowa lista nowości w wersji 2.0.

http://www.americasarmy.com

Czy słynny engine Infinity, wykorzystany w obydwu częściach Baldur's Gate'a i Icewind Dale'a oraz Planscape Tormenta, odszedł już bezpowrotnie i trafił na karty historii? No, niezupełnie - czego dowodem jest tworzony na licencji GPL GemRB: The Infinity Engine Clone (wersja 0.2.1.6). Czy czeka nas nowa fala cRPG-ów wykorzystujących emulowany Infinity Engine? Spytajcie o to czas, bo ten zawsze zna odpowiedzi na takie pytania.

http://gemrb.sourceforge.net/

Alteria to nazwa krainy istniejącej, jak się wydaje, tylko po to, by ludzie i orki mieli gdzie toczyć odwieczne zmagania. Pewnego pięknego dnia ktoś zabił zamieszkującego tamtejsze okolice smoka i przyczynił się do zamknięcia jedynego portalu prowadzącego do królestwa niekończącej się many. Jedna z band nieprzyjaznych impów (diablików? Chochlików?) przemierzająca wzdłuż i wszerz cały kraj, odkryła bramy piekieł. Chyba nie trzeba mówić, że czyn ten wyzwolił potężne siły drzemiące w piekle. Tak skrótowo można przedstawić fabułę Alterii - gry łączącej w równej mierze elementy RPG i trójwymiarowego FPS. Jak na erpeega przystało, w podzielonej na 3 epizody grze (The Fall of Flendor, Legions of Darkness i Return to Styx) podczas wykonywania zleconych questów napotkamy szereg NPC i około 20 przeciwników. No i na koniec dodajmy, że od 28 października 2003 roku dostępna jest również linuksowa edycja Alterii.

http://www.planetquake.com/cor/omen/index.html

Składamy Państwu w imieniu firmy Cenega Poland życzenia zdrowych i pogodnych Świąt Bożego Narodzenia oraz wielu sukcesów w Nowym Roku.

Premierowe polskie wydanie

STARSKY & HUTCH™

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

+ magazyn gratis!

48 stron już w styczniu

49,90 PLN

SUPER$ELLER

Szukaj już w sklepach

Doskonały wybór na okolicznościowy prezent! Nie musisz pytać sprzedawcy o rekomendację – ta gra posiada ją od dnia premiery!

Gwarantujemy, że gra z serii SUPER$ELLER to ...dobra gra.

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35.
Faks (22) 868 52 60

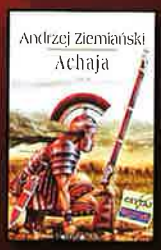
CENEGA

TAWERNA RPG

donosi Valkiria

W grudniu 2003 roku do sprzedaży na terenie całego kraju trafiła nowa polska gra fabularna pt. **Arkona**. Jej akcja ma miejsce we wczesnośredniowiecznej Polsce, gdy chrześcijaństwo walczyło z pogańskimi wierzeniami. Jest to historia alternatywna, zatem będzie się różnić od tego, czego uczono nas w szkołach. Warto dodać, że autorzy wpletli tu wiele motywów fantasy. Twórcami gry są młodzi zapaleńcy – głównie mieszkańcy Warszawy. Wydawcą jest debiutująca na „fantastycznym" rynku firma S.Print. Więcej na temat tego RPG-a znajdziecie pod adresem http://www.Arkona.info.

W sprzedaży powinien już być dostępny najnowszy dodatek do gry fabularnej „Neuroshima" pt. „**Detroit**". Zawiera on m.in. wiele cennych informacji na temat postapokaliptycznego miasta.



W nowym roku wydawnictwo Fabryka Słów uraczy nas kilkoma znakomitymi książkami. Pojawił się już jakiś czas temu drugi tom powieści „**Achaja**" Andrzeja Ziemiańskiego, na dniach ukaże się znakomity „**Krzyżacki poker**" debiutującego Dariusza Spychalskiego oraz „**Zagadka Kuby Rozpruwacza**" Andrzeja Pilipiuka.

Odbyła się już premiera najnowszej książki Feliksa W. Kresa pt. „**Klejnot i Wachlarz**". Tę powieść można przyrównać choćby do filmu „Vidocq" lub „Braterstwo Wilków". Wielką zaletą jest jej klimat – niezwykłe połączenie czarnej magii z atmosferą XVII-wiecznego życia arystokracji, a wszystko to owiane mroczną tajemnicą.

W kolejnej odsłonie tego "fantastycznego" działu mam zamiar przybliżyć wam ideę gier fabularnych "na żywo", czyli tak zwanych LARP-ów. Wcześniej jednak tradycyjnie chcę was zachęcić do odwiedzenia serwisu internetowego http://www.valkiria.net i strony http://www.tawerna.rpg.pl.

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

LARP-y (z ang. Live Action Role Playing) to nic innego jak gra fabularna „na żywo". Różni się od typowego RPG tym, że zamiast standardowej sesji z Mistrzem Gry i kilkoma graczami, którzy deklarują czynności postaci, w jakie się wcielą, mamy tu do czynienia z prawdziwym odgrywaniem tych zachowań. Stąd LARP-y to już właściwie interaktywny teatr bez widowni. Co więcej, w LARP-ie zazwyczaj wszyscy uczestnicy przebrani są w odpowiednie kostiumy, a gra odbywa się w odpowiedniej dla klimatu scenerii. Akcja rozgrywa się zazwyczaj na ograniczonym terenie (np. w karczmie, na statku kosmicznym, w bunkrze itp.). W grze bierze udział od kilkunastu do kilkudziesięciu osób. Poniżej prezentuję kilka przykładów LARP-ów.

LARP w świecie gry Fallout

Gracze ubrani w stylu militarnym zebrali się w ruinach przestronnej i odludnej fabryki. Przede wszystkim są tu krzaki i zarośla. Większość uczestników dysponuje bronią na kulki i okularami zabezpieczającymi oczy. Wszelkie nierozstrzygnięte starcia są rozgrywane za pomocą gry w papier, nożyczki i kamień. Postacie wyjątkowo silne lub dysponujące w grze pancerzami mają dodatkowe „życia". Kapsle są walutą, za którą można kupować „dopalacze" oraz lepszą broń. Scenariusz przewiduje konflikt między kilkoma stronami (bractwem, handlarzami, mieszkańcami wioski itd.). Jest jeden Mistrz Gry, który rozstrzyga wszelkie spory i ewentualnie kieruje fabułą.

LARP „Wielka Wyprawa" w klimacie Valkirii

Akcja dzieje się w **bazie kosmicznej**. Wszyscy gracze podzieleni są na dwie grupy. Jedna z nich to żołnierze i personel cywilny, zakwaterowany na pokładzie bazy. Są oni nosicielami obcej rasy, która zaatakowała mieszkańców i w pełni ich kontroluje. Dowódca jest sterowany przez istotę potrafiącą zarażać innych ludzi. Druga grupa to odział, który za zadanie ma sprawdzić przyczynę zaniku łączności z bazą. Całą sprawę komplikuje grupa pracowników Korporacji, która wie o obcych istotach i chce je wykorzystać do własnych celów. W grze jest trzech Mistrzów Gry, dbających o porządek i kontrolujących rozwój fabuły. Niektóre postacie dysponują dodatkowymi umiejętnościami (leczenie, otwieranie zamków itp.). Ostatecznie konfrontacja wszystkich stron prowadzi do zniszczenia bazy.

LARP „Szlachecka biesiada" w klimacie gry Dzikie Pola

Na miejsce LARP-a została wybrana przestronna piwniczna sala w jednej z krakowskich restauracji. Gracze ubrani są w stroje z epoki (szlachta, kilku zachodnich kawalerów, zakonnik, Kozacy). Uczestnicy biesiady zebrali wcześniej drobną kwotę na zakup jadła i trunków. Scenariusz zakłada spotkanie się kilku gości na biesiadzie u możnego gospodarza. Szlachcic postanawia wybrać odpowiedniego kandydata dla swojej jedynaczki. Ponieważ białogłowa ma wielki posag - co więcej, jest nad wyraz urodziwa, na ucztę przybywa wielu kandydatów, którzy będą zabiegać o jej wdzięki. Zadaniem części graczy jest rozkochać w sobie pannę, inni z kolei próbują przekonać jej ojca, że są dla niej najlepszą partią. Jeden z kandydatów (łotr i infamis) - nie mając szans na przychylność białogłowy, tym bardziej jej ojca, postanawia pannę porwać. Goście wspólnie ruszają odbić dziewkę. W końcu jeden z młodych kandydatów wygrywa pojedynek na szable z porywaczem. LARP kończy się wielką biesiadą.

***

Jeśli zainteresował Was temat gier fabularnych „na żywo", to proszę o kontakt. Dołożę starań, by na płycie CD, dołączonej do kolejnych numerów CDA, znalazły się fotorelacje i scenariusze takich LARP-ów.

CALL OF DUTY

RUSZAJ NA WOJNĘ - ZDOBĄDŹ UZBROJENIE!

KONKURS!

W tej grze aby zwyciężyć, musisz skorzystać z pomocy swoich towarzyszy. Ale wojny nie wygrasz gołymi rękami. MY też możemy Ci pomóc. Zdobądź się na odwagę i sięgnij po wspaniały arsenał gracza. W naszym niezbędniku znajdziesz wszystko, co jest ci koniecznie potrzebne.

JEDNA Z 34 NAGRÓD MOŻE BYĆ TWOJA

Kupon konkursowy znajdziesz w pudełku gry „Call of Duty". Szczegółowych informacji o konkursie i nagrodach szukaj na stronie http://www.lem.com.pl.
Losowanie nagród już 10 marca 2004.

1x KOMPUTER
Intra Trade z procesorem Intel® Pentium® 4 w technologii HT

1x MONITOR
NEC LCD1701

1x KARTA DŹWIĘKOWA
Creative Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS

20x PODKŁADKI
STEELPAD 4D

1x GŁOŚNIKI
Creative® Inspire™ T 7700

10x HASŁO DOSTĘPU
do Elitarnej Grupy Imperium Gier

LEM COMP•EMPIK•MULTIMEDIA
ACTIVISION™ www.activision.com
CREATIVE™ www.europe.creative.com
NEC/MITSUBISHI NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY www.nec.com.pl
wp.pl gry.wp.pl
intel inside pentium 4

SLip, e-mail:slip@cdaction.com.pl

ACTION FPP

Dzisiejszy numer w przeważającej części miał zostać poświęcony singleplayerowemu modowi do gry Unreal Tournament, jednak na mniej więcej tydzień przed oddaniem do druku tego wydania Action FPP polski klan Fear Factory zwyciężył w EuroCup VIII i grzechem byłoby nie poświęcić właśnie temu wydarzeniu choćby części tego kącika.

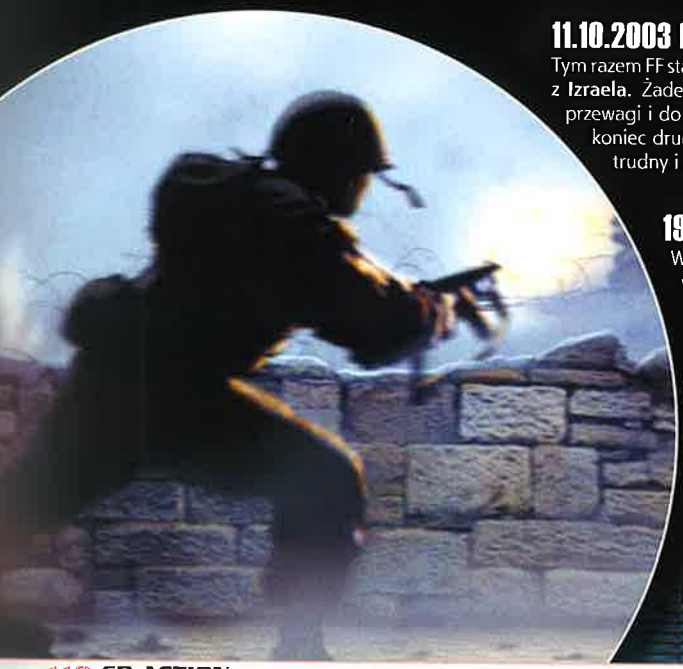
Jesteśmy Mistrzami

Polski klan Fear Factory zwycięzcą EuroCup!

Po zwycięstwie polskiej reprezentacji w pierwszej edycji Nations Cup w Ghost Recon nadeszła pora, aby nasi rodacy po raz kolejny zaznaczyli własną obecność w ClanBase (www.clanbase.com). 30 listopada 2003 roku rozegrany został final EuroCup VIII w Medal of Honor. Zmierzyły się w nim dwa najlepsze klany tych rozgrywek: holenderski Extreme Legends i polski Fear Factory, a dokładniej Sharp Shooters - sekcja klanu FF grająca w MoH. Ku uciesze wszystkich Polaków nasz rodzimy zespół wyszedł z tej potyczki zwycięsko. Poniżej znajdziecie relację obejmującą okres od zaproszenia do rozgrywek w EuroCup aż do zwycięskiego meczu finałowego.

04.09.2003 IRC

Wielki dzień dla Sharp Shooters (było to przed dołączeniem do Fear Factory). Zebrani na team speaku i IRC-u klanowicze oczekują na informację o tym, kto spośród najlepszych klanów w Europie zostanie zaproszony do gry w prestiżowym pucharze EuroCup VIII. Gdy na ekranie pojawia się napis 'from Poland: Sharp Shooters', na klanowym team speaku i kanale IRC wybucha euforia.



22.09.2003 Havoc

Mecz z liderem w drabince europejskiej oraz UK. Tego dnia cel FF jest prosty - nie przegrać wysoko. Spięte FF z trudem wygrywa pierwsza mapę różnicą zaledwie punktu. Nastroje poprawiają się i drużyna pokazuje klasę. Załamani gracze Havoc raz po raz padają od kul Fear Factory! Druzgoczące zwycięstwo!

27.09.2003 @reality

FF ma bolesne wspomnienia po grze z reality - klanem uważanym za **najlepszy klan MoH: AA wszech czasów**. Przeciwnik ma znacznie wyższe morale i wysoko wygrywa pierwsza mapę. Na drugiej, po niesamowitym ataku FF, reality nie ma nic do powiedzenia.

03.10.2003 N3S

Tym razem przeciwnikiem jest **dobry holenderski klan**. Teraz nazwa Fear Factory pasuje doskonale do polskiego teamu. Przeciwnicy FF giną ze strachem w oczach. Mecz przebiega spokojnie, FF cały czas prowadzi i dyktuje grę. Trzecie zwycięstwo umacnia pozycję polskiego klanu w grupie.

11.10.2003 No_Obs

Tym razem FF staje naprzeciw zaprzyjaźnionego **klanu z Izraela**. Żaden zespół nie może zdobyć znacznej przewagi i do końca nie wiadomo, kto wygra. Pod koniec drugiej mapy Fear Factory wygrywa ten trudny i zacięty mecz.

19.10.2003 SLITEX

W piątym meczu „polska duma" staje w szranki z **mistrzem Skandynawii** - znanym i mocnym klanem SLITEX. Po trudnej walce FF ostatkiem sił wywalcza remis! Jak się później okazało, ten kubeł zimnej wody zrobił dobrze chłopakom z Polski.

25.10.2003 DL

Tego meczu obawiali się wszyscy. Zarówno FF, jak i ich przeciwnik - DL, nie odnieśli porażki w grupie. Dalay Lamas przez **ponad rok** nie oddawali pierwszego miejsca w Europie. Mecz jednak od początku przebiegał pod dyktando Fear Factory! Dobrze naoliwiona polska maszyna zbiera krwawe żniwo. Tym razem poszło niespodziewanie gładko.

31.10.2003 FIN

Kolejne zwycięstwo, tym razem w starciu z klanem FIN - najsłabszym z grupy. Wygrana bardzo wysoka, mimo nieobecności jednego z graczy podstawowego składu. Tym meczem FF zapewnia sobie awans do półfinałów oraz pozostaje z czystym kontem.

22.11.2003 s3K

Pierwszy mecz pozagrupowy i zarazem półfinał. Mecz przebiega w nerwowej atmosferze - to bardzo zacięta i wyrównana gra. Pojedynek kończy się remisem, czas na dogrywkę, w której Fear Factory zmasowanym atakiem zdobywa przewagę i wygrywa mecz, zapewniając sobie miejsce w finale!

30.11.2003 XL

Mecz finałowy - zawodnicy Fear Factory są **zestresowani**, jeszcze nigdy nie grali o tak wysoką stawkę. Mecz jest relacjonowany na żywo na kanale IRC, cała polska scena MOH: AA trzyma za nich kciuki. Gra rozpoczyna się na serwerze holenderskim - i Polacy mają o wiele większe pingi niż przeciwnicy. Jednak nie przeszkadza im to w podjęciu wyrównanej walki. Pierwsza mapa kończy się remisem. W połowie drugiej mecz przenosi się na serwer polski, tym razem Fear Factory ma lepsze pingi. Mimo to również druga mapa kończy się **remisem**. Fear Factory liczy na trzecią - to ich ulubiona. Stres daje się już we znaki, ostatnie rundy decydują o wyniku meczu. Kolejny remis - czas na dogrywkę. Pingi graczy Fear Factory znacznie się poprawiają, co pozwala im zdobyć druzgocącą przewagę... **8-1!** Przeciwnik jest bez szans i decyduje się na poddanie meczu! Fear Factory zdobywcą VIII Pucharu Europy. 'Fear Factory - Małysze w MOH: AA' lub jak ochrzcili ich polscy kibice – 'Polish Pride'.

Materiał przygotowany i udostępniony przez Sir MaTTa i Szakala.

PS W kolejnym, 26, numerze FPP MegaZinu znajdziecie wywiady z graczami FF.

Operation Na Pali

Grę Unreal Tournament zna zapewne każdy gracz, który choć odrobinkę interesuje się klimatami FPP. Tytuł ten, mimo że pierwszą młodość ma już za sobą, żyje i jest grany do dziś, a to za sprawą bardzo lubianego trybu multi. (Co prawda, UT miało również tryb single player, w który - dzięki całkiem sprytnym botom - da się nawet przyjemnie pograć, ale tryb ten nie wyglądał tak jak te znane nam z rasowych singleplayerowych gier.)

Jeśli brakuje wam w UT **tradycyjnych misji**, chociażby na wzór tych z pierwszej odsłony Nierealnego, **mod Operation Na Pali** wydaje się stworzony specjalnie dla was.

Już sam rozmiar owej modyfikacji budzi respekt - zapowiada się przynajmniej kilka mile spędzonych godzin. Po jej zainstalowaniu i pierwszych kilku minutach gry okazuje się, że klimat ONP w znacznym stopniu przypomina to, z czym stykaliśmy się podczas gry w swego czasu tak zachwalanego Unreala. Jednak jeśli już o klimacie mowa, z żalem stwierdzam, że w ONP bardzo brakowało jakiegoś dodatkowo budującego klimat podkładu muzycznego. Same dźwięki otoczenia i odgłosy wystrzałów to na dzień dzisiejszy troszkę za mało. Z góry jednak zaznaczę, że jest to jeden z niewielu, w moim mniemaniu, minusów tego moda.

Co poniektórzy gracze ujemnie oceniliby też grafikę, która może zachwycić jedynie kogoś, kto od kilku lat nie widział ani jednej nowej gry. Pamiętać jednak trzeba, że nie tylko engine UT nie jest już zbyt świeży, ale i sam mod ma już na karku parę latek. Nie sposób też nie wspomnieć o tym, że o ile gra nie powali nas np. szczegółowością różnego rodzaju elementów otoczenia, już ich forma i przede wszystkim wielkość nieraz przytłoczą. W modzie wielokrotnie mamy okazję przemierzać duże... co ja piszę... wielkie, choć niestety nie nieograniczone, przestrzenie.

Broń. Autorzy najwyraźniej uznali, że w tej kwestii nie ma co eksperymentować i wykorzystali znane i lubiane rozwiązania. Osoby, które grały w pierwszą część Unreala i UT, będą się czuć jak w domu. Samemu modowi wyszło to chyba na dobre. Zresztą dzięki obecności broni z UT odnotowujemy kolejny plus moda, a mianowicie dynamikę walki. Poza uzbrojeniem składają się na to ruchliwi i niewykazujący skłonności samobójczych przeciwnicy. Ci zresztą nieraz nas zaskakują, miotając w nas sporych rozmiarów kamieniami czy też pojawiając się na przywołanej przez nas windzie. W ONP niemal na każdym kroku napotykamy na tego typu niespodzianki, co jest niewątpliwie kolejnym i wartym odnotowania plusem dodatku.

W grze - poza przeciwnikami - spotykamy też istoty gotowe **pomóc nam w walce**, jednak ich nieporadność sprawia, że szybko rezygnujemy z ich usług. Co prawda, zawsze przydaje się wsparcie ogniowe, ale zamiast np. wyprowadzać sprzymierzeńców z wody, wskazując im drogę niemal jak niewidomemu, lepiej po prostu ich zostawić - niech się pluskają. Gra nie jest aż taka trudna, byśmy musieli się bawić w niańkę. Można sobie poradzić **samemu**.

Jako ciekawostkę warto jeszcze podać, że jeśli tylko nasi kompani nie zginą, a jedynie się gdzieś zgubią, przy wgraniu kolejnego levelu, w cudowny sposób odnajdą drogę i pojawią się tuż przy naszym boku. (Że zwykle po jakiś kilku minutach spadają w przepaść czy też znowu gdzieś się gubią - to już inna sprawa.)

Muszę przyznać, że mod Operation Na Pali wywołał u mnie głównie pozytywne emocje. Co prawda, można by się uczepić tego, że raz udało się walnąć głową w niewidzialną ścianę, której bynajmniej nie powinno w grze być, czy też ujemnie ocenić komentarze wygłaszane przez głównego bohatera. Element ten miał pewnie urozmaicić rozgrywkę, ale jakoś nie przypadł mi do gustu. Mod jest solidną, i darmową (jeśli tylko posiadamy UT), pozycją.

FPP MegaZin 25 na CD

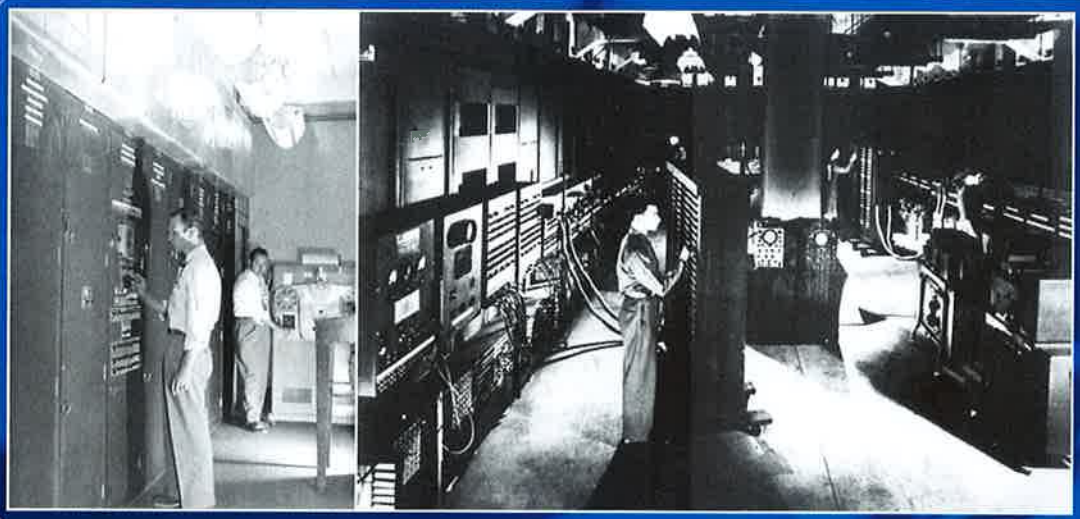
Podejrzewam, że zdążyliście się już przyzwyczaić do tego, że wraz z kolejnym numerem CDA dociera do was kolejny numer FPP MegaZinu. Nie inaczej jest tym razem. W numerze tradycyjnie umieszczonym na cedeku CDA jak zwykle znajdziecie kilka ciekawych felietonów, download i galerię. Ponadto przygotowaliśmy dla was **demo test gry XIII, recenzje Max Payne'a 2 i Nosferatu**. Warto wspomnieć również o tym, że powrócił dział „Za rączkę". Pilotażowo wprowadziliśmy też „e-sport". Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, będzie się on ukazywał w każdym kolejnym numerze. Życzę miłego czytania! :)

Komputerze, quo vadis?

El General Magnifico

Z okazji nadchodzącego Nowego Roku Naczelny, Oby Żył Wiecznie i przez cały czas niech go bolą zęby, **poprosił mnie, bym napisał coś o tym, jak – wedle mojej opinii – będą wyglądały za kilka lat komputery. Nie wiem, czemu akurat moje zdanie na ten temat chciałby poznać (jestem człekiem niezależnym, własne zdanie mam, ale się z nim nie zgadzam), miło mi jest jednak pomyśleć, że zrobił to kierowany świadomością o mojej szerokiej wiedzy, bujnej wyobraźni i trafności sądów.**

Jedną z niewielu rzeczy głębszych niż moja wiedza jest moja zarozumiałość. Ta ostatnia, choć wielka, nie jest z kolei aż takich rozmiarów, by przesłonić wiedzę o próżności wszelakich prognoz futurologicznych. Znacznie, znacznie więksi ode mnie mędrcy (brani „osobniczo" czy gremialnie) wielokrotnie tak fatalnie pobłądzili w uczonych proroctwach, że wiele z ich przepowiedni stało się przykładami prognoz błędnych i karykaturalnie wręcz, przez swoją błędność, śmiesznych.



Królewska Akademia Nauk w Londynie, swego czasu (pod koniec wieku XIX), wydała na przykład orzeczenie na temat możliwości zbudowania aparatu latającego cięższego od powietrza. Uczeni panowie w długich perukach po jeszcze dłuższych deliberacjach orzekli, iż rzecz jest niewykonalna. Jak sprawa wygląda w istocie, w kilkanaście lat później pokazali bracia Wright.

Tamże królewski astronom w połowie lat 30 czarno na białym udowodnił, że niemożliwe jest wysłanie rakiety na Księżyc. Pan ów dożył pamiętnego spacerku i słów „to mały krok dla mnie ale wielki dla ludzkości" i ponoć nawet się wówczas nie zaczerwienił. Najzabawniejsze orzeczenie wydali parenaście lat temu - świadomi zresztą jego idiotyczności - naukowcy z lotniczych zakładów Boeinga w Seattle, którzy stwierdzili, że z punktu widzenia współczesnej aerodynamiki chrabąszcz nie ma prawa latać. Jest za ciężki w stosunku do wielkości własnych skrzydeł, a chemodynamika jego mięśni nie pozwala mu na rozwinięcie mocy potrzebnej do uniesienia się w powietrze. Chrabąszcze mają za małe rozumki do przeczytania tych wywodów i dlatego wcale się nimi nie przejmują i latają w najlepsze. (*)

Ponieważ jednak jestem człowiekiem rzetelnym, przez kilka dni rozmyślałem nad postawionym przez nacz. dyra problemem... i doszedłem do ciekawych wniosków. Pozwólcie, że w krótkich żołnierskich słowach podzielę się z wami przemyśleniami na ten temat.

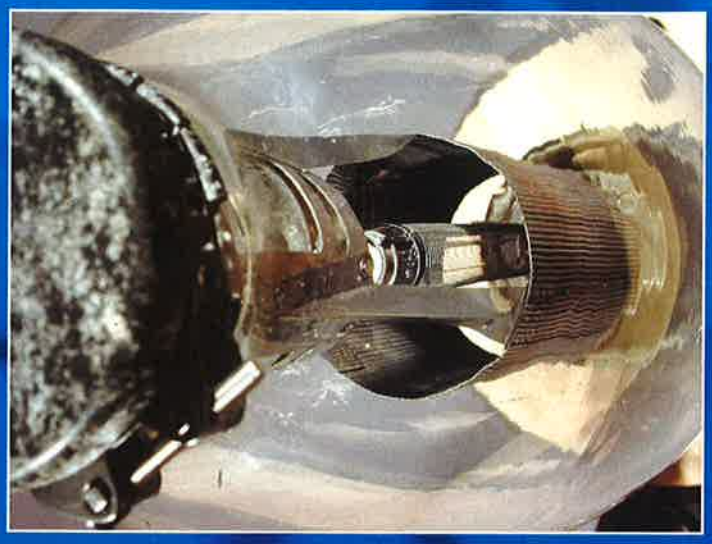
Otaczające nas przedmioty wcale nie zmieniają się tak szybko, jak mogłoby się nam to wydawać. Powieści fantastycznonaukowe z połowy ubiegłego wieku pełne były opisów naszych mieszkań, zastawionych rozmaitymi niezwykłymi przedmiotami łączącymi różne ciekawe funkcje, które wymyślali autorzy owych powieści. A w rzeczy samej nasze mieszkania nie różnią się aż tak bardzo od tych, w jakich pół wieku temu książki te powstawały.

Owszem, są w nich przedmioty nowe, jakich kiedyś nie było - na przykład komputery PC, które w latach 50 nie istniały (ówczesne modele ENIAC-ów zajmowały sporej wielkości budynki i do ich zasilania trzeba było niewielkich elektrowni), ale niemal wszystkie inne meble nasi dziadkowie byli poznali (wbrew powszechnemu mniemaniu najbardziej zmieniły się kuchnie naszych mam i żon). Lodówka w kuchni jest może bardziej nowocześnie zaprojektowana, ale w zasadzie kształtami i funkcją przypomina modele z lat 50. Najbardziej przekształciły się radioodbiorniki oraz telewizory, ale i te z zasadzie może by zdumiały dziadków nowoczesnym designem (a co, jak wszyscy używają amerykanizmów, to i ja mogę), ogólnie jednak z łatwością powinni w nich rozpoznać znane im urządzenie.

Stojące w naszych garażach samochody, choć nieporównanie szybsze, bardziej ekonomiczne, no i lepsze, nie różnią się aż tak bardzo od tych, jakimi rozbijali się idole naszych babć (hm... hm... moi też!). Współczesne pralki nasi dziadkowie też potrafiliby rozpoznać, choć nie jestem pewien, czy daliby sobie radę z ich programatorami. Niedługo bowiem pojawią się pewnie takie ich modele, które będą wyprowadzały psa na spacer i w tym czasie „odcedzały".

Rzecz w tym, że nowe wynalazki dość szybko znajdują ostateczny, funkcjonalny kształt, który staje się wspólnym mianownikiem kolejnych inżynierskich opracowań. Samochód to karoseria, pod którą kryje się silnik i cztery koła. Samolot to kadłub kryjący silnik, skrzydła, ogon i podwozie. Telewizor to skrzynka, w której dominującym elementem jest ekran – i choć pojawiły się modele z płaskim ekranem czy wiszące na ścianach niczym obrazy, nie jestem pewien, czy akurat w tym kierunku pójdzie technika. Na płaskim, wiszącym obok okna telewizorze nie można - na przykład - ustawić udającej latarnię morską i posklejanej z muszelek lampki - pamiątki z ubiegłorocznych wakacji na Balearach lub Zakopanego.

Z powyższych rozważań można by wysnuć wniosek, że zewnętrznie kom-



putery też się nie zmienią aż tak bardzo, jak można by oczekiwać. Cztery podstawowe elementy konstrukcyjne, jakie składają się na współczesny komputer (jednostka centralna, monitor, klawiatura i mysz) pozostaną sobą, choć każdy z nich może ulec daleko idącej ewolucji.

Ekran, na przykład, przybierze pewnie - i już niedługo przyjdzie na to poczekać - formę wiszącego na ścianie malowidła albo wręcz będzie zwijany w rulon i odstawiany na bok. Klawiatura i mysz z pewnością uwolnią się od kabli - co zresztą już zrobiono w wielu współczesnych, droższych modelach. Jednostki centralnej też przecież nie muszą z monitorem wiązać grube czarne kable. Sama w sobie jednak pozostanie, choć pewnie przybędzie jej rozmaitych elementów, o których nawet jeszcze nie wiemy (czytniki kryształów pamięciowych, czytniki odcisków palców - dlaczego mój komputer może uruchomić byle chmyz i tak dalej). No, być może ulegnie znaczącej miniaturyzacji.

Ciekawego materiału do rozważań może dostarczyć pomysł o trójwymiarowych obrazach. Właściwie nie sadzę, by sprawdził się on do końca (może urzeczywistni się w formie płaskich ekranów leżących poziomo, nad którymi będą wyświetlane np. pomniejszone przestrzenne wizerunki fragmentów terenu, po jakim będą się poruszały postacie). Nie sądzę też, aby przyjęły się wkładane na kaczan hełmy, w których specjalne gogle będą ukazywały przestrzenny obraz - dajmy na to, wnętrz lochów penetrowanych przez bohatera gry. Owszem, coś takiego jest do zrobienia, nie sądzę jednak, by zyskało to jakąś większą popularność.

Czemu? Rzecz w tym, że istnieją granice, do których skłonni jesteśmy posunąć realizm przeżyć. Niektórzy chcieliby może oglądać kopalnie Morii oczami Aragorna, ale widok nadciągającego z głębi pieczar Balroga (którego oczywiście twórcy gry zrobiliby tak, że samym wyglądem potrafiłby Heraklesa wyleczyć z półrocznej obstrukcji) dla wielu graczy mógłby się okazać zbyt silnym przeżyciem. Co innego zobaczyć toto na płaskim ekranie monitora (nawet jeżeli byłby to widok trójwymiarowy, widzielibyśmy go tak, jakbyśmy zaglądali tam przez szybę), a co innego ujrzeć to niejako własnymi, wytrzeszczonymi ze zgrozy oczyma.

Teza ta jest dyskusyjna i z pewnością znajdzie się wielu zuchów, którzy jej zaprzeczą, i stwierdzą, że ich osobista dzielność jest tak duża, że bez trudu załatwiliby ze trzech Balrogów, i to przed śniadaniem, a nawet jedną ręką, drugą tłukąc Aliena i Predatora. Ha! Może i tak... ale ja pozostanę przy swoim.

Z pewnością komputery wzbogacą się o dodatkowy standardowy element w postaci kamery przekazującej obraz. Nie zawsze będziemy musieli z urządzenia tego korzystać, ale w wielu przypadkach możliwość przesłania własnego wizerunku innym użytkownikom okaże się wielce przydatna. Znów co prawda nie należy być pewnym, czy wielu spośród nas naprawdę będzie tego chciało (nie będziemy wtedy uwodzić dziewczyny przez Internet i wmawiać jej, że mamy chłopięcy wdzięk Leonarda di C. i muskulaturę Arnolda S., choć... Polak - na przykład - potrafi...).

Ciekawa jest natomiast myśl o połączeniu w jedno aparatów telewizyjnych, komputerów i odbiorników radiowych oraz telefonów i innych urządzeń domowych, takich jak pralki, lodówki, osprzęt kuchenny i grzejny oraz całe domowe oświetlenie.
Z punktu widzenia technicznego rzecz jest obiecująca i możliwa do wykonania. Trochę bezsensowny jest widok telewizora w pokoju, który stoi na miejscu monitora komputera. Komputer mógłby się stać jednostką centralną w domostwie i pełnić rolę stróża (elektroniczne zamki w drzwiach), zarządcy energią (wyłącza ogrzewanie podczas naszej nieobecności, dostosowuje natężenie oświetlenia do pory dnia i miejsca, jedne zakątki pogrąża w dyskretnym półmroku, inne rozjaśnia odpowiednio z ich przeznaczeniem i tak dalej) czy tym podobne. Koniec z dramatycznymi momentami, kiedy to wracamy do domu po pijaku i wywracamy skarpetki na drugą stronę w poszukiwaniu klucza... Przy tej okazji zaraz świta mi nowy koszmar - żona czy jej PO mogliby ustawić czujnik wejścia na odpowiednio niski poziom alkoholu w wydychanym przez nas powietrzu...

Komputer mógłby też realizować uprzednio zamówione przez nas programy telewizyjne, wybierając je z sieci telekomunikacyjnej i teleinformatycznej. Przypominałby o rozmaitych terminach i pełnił funkcję osobistego sekretarza. Wizja ta jest kusząca, choć kryje w sobie spore niebezpieczeństwa (wirusy!). Nie posunę się tu do dywagacji na temat - co by było, gdyby komputer zyskał choćby namiastkę osobowości i zaczął działać na przekór jego właścicielowi - powiedzenie o złośliwości przedmiotów martwych zyskałoby wtedy nowy wymiar.

Z drugiej strony, aby do tego doszło (a niewątpliwie byłoby to korzystne dla użytkowników), potrzebne byłoby porozumienie rozmaitych producentów sprzętu, a nie bardzo wyobrażam sobie, jak można by ich do tego skłonić. Powszechnie znana jest wrogość kloniarzy i użytkowników konsol, a przecież ta jest tylko cieniem zawziętości, jaką żywią do siebie firmy Gigabyte i Sony. Ale... Niemcy i Francuzi też kiedyś nie za bardzo się lubili, a teraz wspólnie wprowadzają nas do Europy. Skoro integrują się organizmy państwowe - a nie masz nikogo, kto bardziej przeciwny jest wszelkim zmianom niż biurokrata, może i zintegrują się producenci sprzętu elektronicznego.

*****

Drogi czytelniku! Tak, ty, który odkryłeś właśnie (przypadkiem) w piwnicy czy na strychu albo w archiwach jakiejś biblioteki ten pożółkły numer CDA sprzed lat... hm... trzydziestu? Porównajcie moje dywagacje z otaczającą rzeczywistością. Podczas lektury z pewnością wielokrotnie wybuchniecie śmiechem i to wcale nie w tych miejscach, które na to przewidziałem. Normalka, taki los proroka.

Hm... a może czytacie ten artykuł na ekranie kompa? A może to komp wam go czyta (bo po kiego się uczyć czytać, skoro może to za nas robić komputer), siedząc wam na kolanach jako postać wnuczki Lary Croft i drapiąc was leciutko za uszkiem? Albo może ów komputer pobiera z was właśnie potrzebną mu porcję energii? Albo też wy żyjecie już tylko w jego pamięci, jako byty wirtualne? Ja tego nie wiem – wy już tak. Sami oceńcie, czy powinienem wam zazdrościć.

(*) – dokładniejsze badania jego skrzydeł oraz mechaniki lotu udowodniły, że ów owad może jednak latać bez naruszania znanych nam praw fizyki. Nie wiem, czy chrabąszczowi ulżyło – naukowcy odetchnęli z ulgą.

Wśród osób, które ZAGŁOSUJĄ NA NAJLEPSZĄ GRĘ 2003 ROKU, ROZLOSUJEMY NAGRODĘ GŁÓWNĄ – gry nominowane w Plebiscycie rozlosujemy też nagrody pocieszenia: 10 egz. gry, która zwycięży i otrzyma tytuł

CD-ACTION GRA ROKU 2003

Na najlepszą, Waszym zdaniem, grę można głosować, wysyłając SMS-a pod numer 7164.

Treść SMS-a wpisz według schematu:
CA.GR.XX

Gdzie XX oznacza odpowiedni kod gry, np. CA.GR.01, gdy głosujesz na grę oznaczoną numerem 01 w naszym plebiscycie.

W konkursie biorą udział tylko te osoby, które prześlą zgłoszenie z poprawnie wpisaną treścią SMS-a.

UWAGA!!!
Wysłanie SMS-a kosztuje tylko 1,22 zł (cena z VAT). Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów przesłanych przez jednego uczestnika, można też głosować na kilka różnych gier.

Na zgłoszenia czekamy do końca stycznia. Rozstrzygnięcie Plebiscytu w wydaniu 03/2004 CD-ACTION.

GRA ROKU 2003!

1

Blood Rayne
Krwawa gra akcji z seksowną (pół)wampirzycą w roli głównej. Krwawe, mocne, klimatyczne.

2

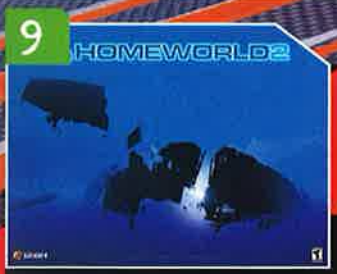
Call of Duty
Następca Medal of Honor, znakomicie oddany klimat oraz działanie w zespole.

3

Colin McRae Rally 3
Doskonała symulacja jazdy samochodem.

4

Commandos 3
Czyli znani wszystkim komandosi – powracają po raz trzeci.

9


Homeworld 2
Sequel epickiego kosmicznego RTS-a. Nadal wielka gra.

10

Max Payne 2
Gliniarz z problemami – ma problemy po raz drugi...

11

Need for Speed: Underground
Baaardzo dynamiczna "ścigałka".

12

Prince of Persia: Piaski Czasu
Czyżby najlepsza zręcznościowa gra ostatnich lat?

17

Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy
Trudno jest być Jedi... ale jakże miło się o to starać...

18

Star Wars: Knights of the Old Republic
Nie dość, że chyba najlepszy cRPG w tym roku, to jeszcze w realiach Star Wars.

19

Temple of Elemental Evil
Zaskakująco dobra, choć nieco "old-schoolowa" gra cRPG.

20

Tomb Raider: Angel of Darkness
Lara powraca zza grobu...

5

Enter the Matrix
Gra na motywach kultowego filmu... trzeba pisać więcej?

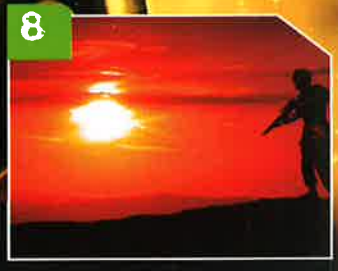
6

GTA3: Vice City
Czyli ciężka dola "bad boya", też po raz trzeci.

7

Halo
Od dawna wyczekiwana konwersja konsolowego shootera, z akcją osadzoną w przyszłości.

8



Hidden and Dangerous II
Znakomita symulacja działań komandosów w czasie II wojny światowej w FPP/TPP.

13

Rayman 3
Prześmieszna, perfekcyjnie zrealizowana gra zręcznościowa, do tego znakomicie spolszczona.

14

Silent Hill 3
Horror... klimat... zgroza... świetne...

15

Silent Storm
Jeszcze raz działania żołnierzy z czasów II wojny – tym razem w formie strategii turowej.

16

Splinter Cell
Gra akcji... ale jakże niezwykła!

21

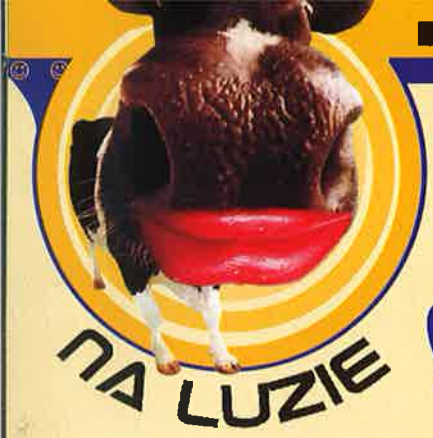
Tony Hawk's Pro Skater 4
Nie tylko dla sk8tów!

22

Wolfenstein: Enemy Territory
Multiplayerowy debeściak, i tyle...

23

XIII
Jeszcze gra czy już interaktywny komiks.



...BO POWAGA ZABIJA POWOLI

Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Joe M. Action ☺

Witamy w Nowym Roku! Mam nadzieję, że i w 2004 będziecie zrywać boki podczas lektury tego działu. A od tego numeru (formalnie, bo nieformalna współpraca trwa już od jakiegoś czasu) będzie on tworzony przy współudziale ludzi z JoeMonster.org. To zaś oznacza, że będą tu naprawdę fajne i odjazdowe teksty. Zresztą sprawdźcie sami...

Dlaczego telewizja jest lepsza od Internetu?

10. Kiedy zmieniasz kanały, te pojawiają się natychmiast i nie musisz nerwowo obserwować paska stanu.
9. A zdarzyło ci się kiedyś ujrzeć „błąd 404", zamiast „Złotopolskich"?
8. Pornosy nie trwają 11 sekund.
7. Rodzina nigdy nie się kłóci, jaką stronę wybrać na wieczór.
6. Pilot ma mniej guzików niż klawiatura.
5. Nawet największy chłam telewizyjny nie jest zastępowany wymówkami w stylu „strona w budowie".
4. Mecz nigdy nie zwalnia, gdy ogląda go dużo ludzi naraz.
3. W Sieci nie znajdziesz tej za*** reklamy supermultimiksera.
2. Zawsze da się jakoś podłączyć za friko.

...i powód numer jeden:

Nie da się surfować po Sieci siedząc na kanapie z browarem w jednej i chipsami w drugiej dłoni.

Dlaczego blondynka biega dookoła komputera!!! - Szuka wejścia do Internetu!!!

Przychodzi facio do sklepu i pyta:
- Macie jakieś bardzo trudne puzzle?
- Mamy. Może być pustynia - 500 części?
- Nie! To na pięć minut. Może coś cięższego!
- No a np. ocean - 1500 części?
- Łee. 10 minut!
- No, to najtrudniejszy zestaw - niebo nocą 2500 części!
- Niee!!! Naprawdę nie macie nic trudniejszego??? Może być trójwymiar...
- Niech pan idzie do piekarni po bułkę tartą i poskłada sobie z niej rogalik...

Jeżeli nastąpi stłuczka drogowa, należy ustalić winnego - zdarza się, że takie ustalenia mają bardzo ciekawy przebieg...

Jedzie dziadek maluchem zgarbiony, ręce mu się trzęsą na kierownicy. Nagle wyprzedził go Mercedes, dziadek się wystraszył... Mercedes zatrzymał się na światłach, a dziadek z tego strachu nie dał rady zahamować i przywalił w tył tego pierwszego...

Z Mercedesa wysiada dwóch byków:
- I co dziadek przyj***łeś?
- Tak... (cieńkim wystraszonym głosem)
- Masz kasę?
- Nie...
- A ubezpieczenie?
- Nie...
- A syna?
- Mam...
- To masz tu komóreczkę, dzwoń po syna, odrobi u mnie, bo ty się do roboty nie nadajesz.
Dziadek zadzwonił i...
...podjeżdżają 3 Mercedesy klasy S, wysiada z nich kilku byków i jeden mówi:
- I co tatuś??? Przyp*****lił w ciebie, jak cofał?

Wesoła piosenka o pszczółkach :-))

Czterdzieści małych pszczółek
Mieszkało w lesie na drzewie
A jedna była mizerna
Zostało trzydzieści dziewięć

Trzydzieści dziewięć pszczółek
Zaprzyjaźniło się z łosiem
A jednej łoś nie lubił
Zostało trzydzieści osiem

Trzydzieści osiem pszczółek
Klepało jesienią biedę
Przyszedł kiedyś przymrozek
Zostało trzydzieści siedem

Trzydzieści siedem pszczółek
Zimą nie miało co jeść
I że tak zażartuję
Zostało trzydzieści sześć

Trzydzieści sześć pszczółek
Mieszkało w lesie pod listkiem
I przyleciała wrona
I zadziobała wszystkie!!!!

Być może w tej piosence
Optymizmu jest mało
Ale przynajmniej krócej
Niż się zapowiadało!!!!

Amerykańskie wynalazki...

Oto pierwsza dziesiątka głupich wynalazków, wygrzebana na amerykańskim forum dyskusyjnym:

10. Latarka, która świeci na czarno.
9. Podręcznik kierowcy napisany alfabetem Braille'a.
8. Przezroczysty korektor.
7. Szkła kontaktowe w oprawkach.
6. Niezniszczalna tarcza do rzutków.
5. Koronkowy parasol.
4. Klimatyzacja motocyklowa.
3. Lukrowana pasta do zębów.
2. Elektromagnesy na lodówkę.

I miejsce pierwsze na liście głupich wynalazków...

1. System pozwalający na zgłoszenie awarii sieci elektrycznej przez Internet.

Wchodzisz czy czekasz na właściciela? Napisy na tabliczkach ostrzegawczych (podpatrzone w różnych miejscach)

WEJŚĆ. PSY ZAWSZE GŁODNE.

PIES DOBIEGA DO TEJ BRAMY W 2 SEKUNDY. WEJDŹ TYLKO, JEŻELI BIEGASZ SZYBCIEJ.

NIE PRZEJMUJ SIĘ PSEM. UWAGA NA WŁAŚCICIELA.

UWAGA, DZIECI. PIES PRZYJAZNY, DZIECI NIEBEZPIECZNE.

(Zdjęcie bulla)
UWAGA, DOBRY PIES! POGOTOWIE TEL. 999.

(Zdjęcie bulla)
ĆWICZĘ KRÓTKIE DYSTANSE. KOTY, PSY I NIEPROSZENI GOŚCIE MILE WIDZIANI.

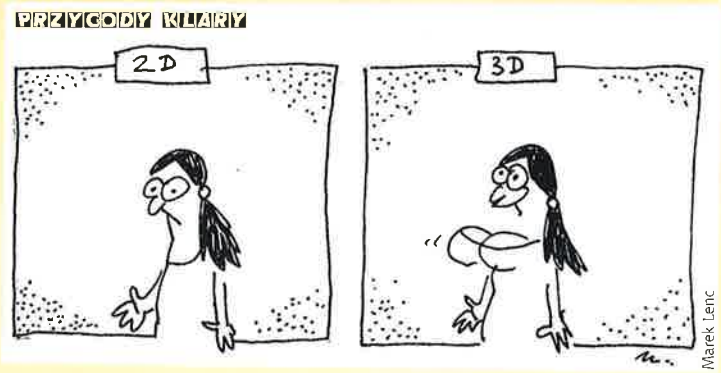
ZA SZKODY POCZYNIONE PRZEZ PSY NA TERENIE ZAMKNIĘTYM NIE PONOSIMY ODPOWIEDZIALNOŚCI.

MÓDL SIĘ, BY PIERWSZY PRZYSZEDŁ WŁAŚCICIEL, A NIE PIES.

ŻADNYCH PODEJRZANYCH RUCHÓW, PIES STRZELA PIERWSZY.

(Zdjęcie bulla)
TAK, TO JA TU RZĄDZĘ.

LISTONOSZE - 3, KOTY - 4, PIŁKI - 7, POLICJANT - 1, SAMOCHÓD - 1
(Rysunki niczym na burcie samolotu w czasie wojny)



Czerwony kapturek

(wersja dla dresów)

Zapina ziomalka Kaptur przez osiedle na miejscówkę do starszej Jareckiej. Pokitrane ma po kieszeniach trochę bakania i jakiś szamunek. Wyczaił ją wilk wypas i ściemę jej z klatki odstawia:
- Elo, sztuka! Gdzie się idziesz ustawić?
- Wybiłam się z chawiry i hetam się z tym towarem do starej ojca.
Wilk skumał akcję w moment i między blokami skrót na miejscówkę do starej Jareckiej wylukał, a po drodze zdążył jeszcze bucha ściągnąć z writerami. Wpier***lił Jarecką, kabonę jej z szuflad powyjmował, co by na zioło starczyło. Je**ął się na wyro i ściemę odstawia. Moment, laska w czerwonej bluzie też ustawia się na miejscówce. Patrzy na babkę i nie czai wszystkiego:
- Babka, melanż jakiś był, że uszy i oczy trochę przyduże masz, czy to może ja za dużo smażyłam?
A wilk zajawkę już taką złapał, że opie***lił w moment Kaptura i fazę na wyrze dalej odstawia. Nagle psy wbiły się do chawiry Jareckiej i w moment skatowały wilka za odstawianie nielegalu. Klimę z podwórka zdążył jeszcze pozdrowić – „HWDP", krzyknął i zszedł ze świata z roz***dolonym bębnem. Psy Kaptura i Babkę wywlekły z bebechów i razem z wilka towaru po kresce ściągnęli.

...A teraz ściągać dresiki i spać, drogie dzieci.

Ciekawa analiza sportowo-anatomiczna

Wg najnowszych badań, na jednym z amerykańskich uniwersytetów zainteresowania sportowe mężczyzn pracujących na różnych stanowiskach przekładają się na ich sprawność seksualną, a przede wszystkim odpowiadają ich „wyposażeniu". Oto, co zostało dowiedzione:

1. Najczęściej wybieranym sportem przez miejską biedotę jest KOSZYKÓWKA.
2. Ulubiony sport pracowników fizycznych to KRĘGLE.
3. Przeciętnego pracownika umysłowego pasjonuje FOOTBALL.
4. Niższa kadra kierownicza grywa w BASEBALL.
5. Kadra menedżerska najchętniej grywa w TENISA.
6. Prezesi i członkowie rad nadzorczych wybierają grę w GOLFA.

PODSUMOWANIE
Im wyżej się znajdujesz w strukturze korporacji, tym mniejsze są twoje „piłeczki"!!!

Zastanów się dobrze, czy warto tak naprawdę awansować?

Geniusze obsługi komputera są wśród nas

CD-ROM to nie tylko poręczny uchwyt na kubek. To także piekielny przedmiot, który sprawia, że nie jeden gość w dziale obsługi klienta ma ochotę pęknąć ze śmiechu... A wielu z nich się to udaje.

10) Starsza Pani ochrzaniła cały serwis, że jej CD-ROM nie działa. Jak się potem okazało, staruszce udało się wcisnąć płytki CD w stację dyskietek 5 i 1 cala...

9) Na jednej z amerykańskich uczelni wymieniano sprzęt na nowszy. Jeden z profesorów spytał, czy CD-ROM w komputerze pozwoli mu odtwarzać muzykę. Serwisant powiedział, że tak, ale musi zakupić głośniczki lub słuchawki, a następnie wpiąć kabel w otworek z tyłu obudowy z rysunkiem głośniczka. Na co profesor odpowiedział:

- Och, nie szkodzi. Posłucham bezpośrednio z tego otworka.

Serwisant po cichu wyszedł z pokoju...

8) Jeden z użytkowników skarżył się, że jak wypali płytkę, potem nie może jej czytać. Jak się okazało, „mądry" Pan po nagraniu płytki zabezpieczał ją przed zadrapaniami, zaklejając spód płyty specjalną naklejką...

7) Klient: właśnie zakupiłem wasz CD-ROM w Internecie, na stronie jednego czasopisma o grach... Jak się go instaluje do Sony PlayStation?

6) Dyrektor jednej z firm przechodząc po niej, zauważył, że na jednym z biurek jest komputer, w którym jest napęd CD-ROM 52x. Natychmiast zażądał, aby zamienić ten CD-ROM z tym w jego pokoju (miał napęd 32x), bo jest mu to ABSOLUTNIE NIEZBĘDNE do pracy. Pracownicy oczywiście przystąpili do demontażu. Jak się potem okazało, stary CD w pokoju dyrektora wciąż był w folii. Dyrektor ANI RAZU z niego nie korzystał...

5) Gość napisał do firmy, że zgubił drivery do CD-ROM-u. Nie pamięta, czy wykasował, czy zrobił z nimi coś innego, ale w kompie ich nie ma. Poprosił, aby mu podesłano nowe. Firma, w trosce o dobro o klienta, szybko podesłała nowe drivery... na płycie CD!

4) Klient: Jak się włącza drugą stronę płytki?

3) Kiedy w jednej z firm wprowadzono komputery, pewna wybitnie uzdolniona Pani zadzwoniła do serwisanta i zgłosiła mu uszkodzenie CD-ROM-u. Jak się potem okazało, Pani chciała odzyskać płytę, ale nie mogła wysunąć klapki, choć bardo się starała... nożyczkami...

2) Kolejny „geniusz" chciał odpalić program z płytki, ale nie miał CD-ROM-u. Szukał wielu różnych otworów w obudowie, jednak płytka nigdzie się nie mieściła. W końcu otwarł obudowę i... wcisnął płytkę w slot na karty...

And the winner is...

1) Nauczyciel informatyki musiał na chwilę wyjść z sali. Kiedy wrócił, okazało się, że jeden z uczniów przyciął sobie język klapką od CD-ROM-u. Chłopak wylądował u szkolnej pielęgniarki i zwolniono go tego dnia do domu...

[Znalazł i przetłumaczył: kozak]

Przepis na imprezę

Pragniecie urządzić imprezę, która wywrze na gościach niezapomniane wrażenia? Polecamy następujący przepis:

Składniki:
1. **Butelki po denaturacie**
2. **Wino jagodowe**
3. **Inne dowolne napoje alkoholowe**
4. **Chleb**
5. **Dowolny lokal**
6. **Koce**
7. **Telewizor + wideo, magnetofon**
8. **Środki uspokajające**

Imprezę rozpoczynamy tradycyjnie - od poczęstunku dowolnym alkoholem. Gdy goście nieco sobie podochocą, oznajmiamy, że właśnie skończyły się napitki, ale jest jeszcze parę butelek denaturatu. Oczywiście należy lojalnie poinformować, że ów trunek niezbyt korzystnie wpływa na wzrok. Z praktyki wynika, że goście, osiągnąwszy już pewien stan upojenia alkoholowego, nie zwracają uwagi na takie detale. Szalenie ważne jest to, aby byli oni jeszcze w stanie zapamiętać, co podano do picia. Po tych zabiegach na stół należy podać butelki po denaturacie napełnione winem jagodowym. Oczywiście odbywa się ceremonialne cedzenie przez chlebek i temu podobne zabiegi uszlachetniające. Tak spreparowany trunek należy serwować do końca imprezy.

Gdy goście padną, niezwłocznie należy przygotować lokal do drugiego aktu imprezy. Jeśli akurat jest noc - po prostu wyłączyć oświetlenie. Jeżeli jest jasno, sprawdzoną okupacyjną metodą należy zaciemnić pomieszczenie za pomocą koca. Pozbawiamy gości zapalniczek, zapałek, latarek, zegarków Timex Indiglo i Casio Illuminator itp. rzeczy. Następnie uruchamiamy sprzęt audio-wizualny. Telewizor - z wyłączonym obrazem, powinien nadawać program rolniczy lub poranny, np. Disco Relax (odtwarzane z taśmy wideo), a magnetofon - gimnastykę poranną lub radiowe wiadomości. Dźwięki emitujemy na full - tak aby obudzić śpiących gości. Do takiego tła dźwiękowego można jeszcze dołączyć odgłosy porannej krzątaniny: mycie naczyń, odkurzanie, śpiew ptasząt itp. Zawczasu należy tak ustawić meble, aby goście wpadali na nie w ciemnościach.

Wszystkich zagadujemy serdecznie i pytamy „jak się spało?", „a może jakiegoś klinika?" oraz proponujemy poranną kawkę itp. Osobników dotkniętych „utratą wzroku" sadzamy wygodnie, serwujemy środki uspokajające i udzielamy daleko idącej pomocy, np. w wybraniu numeru telefonicznego pogotowia ratunkowego...

PS Może (mimo wszystko) nie róbcie tego w domu. :)

PRZYGODY KLARY

Marek Lenc

Darmowe aliasy WWW

Sławek Błyskal

Czy zastanawiałeś się kiedyś, gdzie leży klucz do sukcesu, którym zdążyły się już zachłysnąć najczęściej odwiedzane dziś serwisy internetowe?

Jeszcze jakiś czas temu można było powiedzieć, że sedno sprawy leży w znalezieniu i realizacji odpowiedniego tematu, który sam w sobie jest atrakcyjny i nie wymaga dodatkowego promowania. Trudno jednak tę tezę racjonalnie uzasadnić w dobie prężnie rozrastającej się globalnej Sieci, kiedy to na każdy temat można znaleźć niezliczoną liczbę stron błagalnie patrzących na nas oczyma bannera - „wybierz mnie!".

Nasuwa się prosty wniosek - pierwsze skrzypce gra tutaj promocja, której zadaniem jest przeciągnąć nas na swoją stronę. Ten artykuł nie sprawi, niestety, że wasz ambitnie realizowany projekt przeobrazi się w ciągu kilku chwil w przodującego giganta (bo do tego potrzebny jest naprawdę gruby portfel), ale pomoże wam zaopatrzyć go w coś, co w oczach odbiorców uczyni go godniejszym uwagi.

Zapewne takim właśnie elementem jest **odpowiednia domena**. Powinna ona być, jak nie od dziś wiadomo, stosunkowo krótka, przyjemna dla oka i łatwa do zapamiętania. Niestety nie każdego stać, by od razu wykupić własny wymarzony adres, co na dzień dzisiejszy kosztuje 50-200 zł/rok. Z myślą o tych właśnie webmasterach powstała cała masa serwisów, które tego typu udogodnienia oferują nam zupełnie **za darmo**. Otrzymany adres nie będzie co prawda bezpośrednio w domenie *.pl, lecz z całą pewnością powinien zadowolić nawet największych malkontentów.

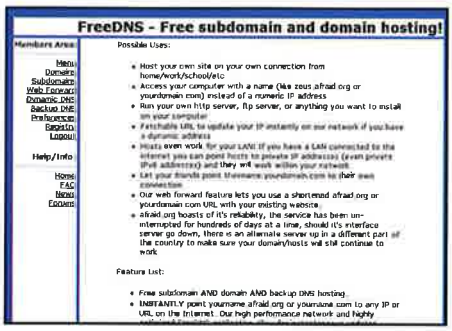
Oczywiście najpierw **powinniśmy umieścić w Internecie (np. na jakimś darmowym koncie) stronę WWW**, do której nasi goście będą automatycznie przekierowywani po wstukaniu w przeglądarce nowego adresu. Nosi to nazwę aliasa WWW. Zapraszam więc do zapoznania się z listą najbardziej interesujących ofert.

(...) znaczka tego użyłem w zamian za domeny, które w jakiś sposób kłócą się z dobrym tonem tego artykułu. :)

www.afraid.org

Domeny: http://freedns.afraid.org/domain/domainregistry.php
Inne aliasy: brak
Wady: brak

Z założenia chciałem poświęcić ten artykuł ofertom wyłącznie polskich serwisów, jednak trudno milczeć, gdy jeden z zagranicznych daje nam wybór wśród ponad trzech tysięcy (!) darmowych domen, a codziennie do puli dochodzi kilka nowych. Mimo, że



niewiele z nich jest typowo polskich, bez wątpienia każdy znajdzie tam coś dla siebie. W ofercie serwisu znajduje się również dodawanie rekordów typu A, AAAA, CNAME, NS i MX (więcej o nich na samej stronie).

www.prv.pl

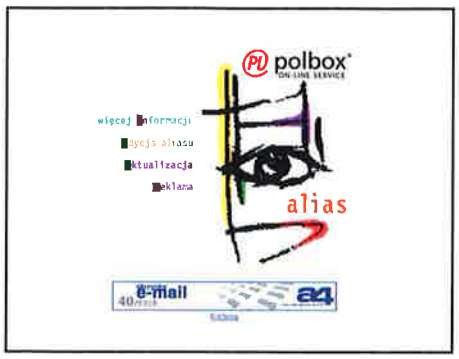
Domeny: prv.pl
Inne aliasy: pocztowe (płatne), WAP
Wady: niewielka dawka reklam

Jeden z najstarszych, a dzięki temu bardzo dziś popularny serwis. Od początku istnienia nieustannie się rozwija i podąża z duchem czasu. Dzięki swojej niezawodności wciąż przyciąga do siebie liczne rzesze internautów, mimo iż w ofercie ma tylko jedną darmową domenę. Jego szczęście, że powstał w czasach, kiedy o wygodny adres było naprawdę trudno.

www.alias.polbox.pl

Domeny: w.pl, z.pl
Inne aliasy: pocztowe, WAP
Wady: konieczność aktualizacji aliasu co 90 dni.

Kolejny z pionierów, który zdołał wkupić się w łaski webmasterów. Trzeba przyznać, że oferowane przez niego adresy są naprawdę godne uwagi, a to głównie ze względu na ich krótką formę, zachowującą jednocześnie sens całości. Z całą pewnością rekompensuje to jedyny minus serwisu, który przecież ma na celu wyłącznie zachowanie go w dobrej kondycji.



www.up.pl

Domeny: up.pl, dvd.pl, tv.pl, film.pl, modelki.pl, obuwie.pl, xp.pl, muzyka.pl, video.pl, moda.pl, h2o.pl, 4.pl, prokuratura.com, prezes.com, hostessy.pl, crack.pl, komis.pl, (...).
Inne aliasy: brak
Wady: brak

Tutaj nie trzeba wielu słów - wystarczy rzut oka powyżej. Serwis ten znacznie przewyższa rodzimą konkurencję pod względem mnogości dostępnych domen, a także ich ciekawej postaci. Ponadto nie są nam narzucane żadne restrykcje co do zawartości stron wskazywanych przez aliasy. Chyba że (jak głosi regulamin) zainteresuje się nimi prokurator.

www.vel.pl

Domeny: to.pl, sie.pl, czytelnia.net, e-zum.com, vel.pl, one.pl
Inne aliasy: pocztowe
Wady: reklama w różnej postaci

Kolejna ciekawa pozycja na naszej liście. Dostajemy do wyboru sześć atrakcyjnych domen, które przy odrobinie wyobraźni można w bardzo ciekawy sposób zestawić z wybraną przez nas subdomeną. Jakiś czas temu serwis ten połączył się z innym o podobnej tematyce, istniejącym do tej pory pod adresem www.one.pl.

www.int.pl

Domeny: int.pl, kom.pl, ltd.pl
Inne aliasy: brak
Wady: brak

Krótkie, maksymalnie trzyliterowe domeny stały się już pewnym standardem wśród serwisów z darmowymi aliasami. W tym przypadku oprócz ciekawych adresów dostajemy możliwość dodawania rekordów DNS.

www.dnc.pl

Domeny: dnc.pl, qx.pl, bedzie.moj.pl
Inne aliasy: brak
Wady: brak

Serwis godny zainteresowania. Tym bardziej że aliasy możemy użytkować bez obaw o zbędne reklamy. Dodatkowo dostajemy możliwość rejestracji własnych rekordów DNS.

www.cvx.pl
Domeny: cvx.pl, qd.pl, (...)
Inne aliasy: brak
Wady: maile reklamowe na skrzynkę podaną przy rejestracji
Serwis daje możliwość zakładania aliasów w trzech krótkich domenach. Nie są to adresy wyszukane, ale mogą się spodobać. Właściciele serwisu udostępnili też specjalny adres dla osób, które chciałyby na swoich stronach umieścić treści mniej przyzwoite.

www.end.pl
Domeny: end.pl, rar.pl
Inne aliasy: brak
Wady: reklama typu banner/onExit
Propozycja dla niewybrednych. Do naszych stron automatycznie dodawana jest reklama. Co prawda, możemy wybrać jej typ, jednak nadmiar tego rodzaju dodatków potrafi być czasami uciążliwy.

www.dodaj.sobie.to
Domeny: obejrzyj.sobie.to, przeczytaj.sobie.to, sprawdz.sobie.to, dodaj.sobie.to
Inne aliasy: pocztowe
Wady: konieczność aktualizacji aliasu co 90 dni
W ramach usług tego serwisu dostajemy do dyspozycji kilkupoziomowe (a co się z tym wiąże - trochę przydługawe) adresy. Jego autorzy postawili na grę słów, rejestrując domenę z kończącym je „słowem" *.to. Pomysł wart uwagi. Czy także wart założenia aliasa?

www.mmx.pl
Domeny: mmx.pl, maxi.pl, i-poland.net
Inne aliasy: brak
Wady: okienko z reklamą
Oferowane przez ten serwis domeny nie są z najwyższej półki, lecz mimo wszystko mogą zainteresować (np. wielbicieli procesorów Intela z serii MMX :P). Szkoda tylko, że całość po raz kolejny okraszano konieczną reklamą.

www.xu.pl
Domeny: xu.pl, spec.pl
Inne aliasy: brak
Wady: reklama typu banner/onExit
Oferta dla wszelkiego sortu speców. :) Niestety właściciele serwisu nie zapewniają nam zupełnej wolności od reklam, co nie wszystkim może się podobać.

www.any.pl
Domeny: any.pl, tyskie.net, k7.pl, (...)
Inne aliasy: pocztowe
Wady: okienko z reklamą
Znajdujące się w ofercie serwisu krótkie i uniwersalne domeny powinny spodobać się każdemu, kto z pokorą znosi wyskakujące okienka z reklamami.

www.o7.pl
Domeny: o7.pl, zhm.us
Inne aliasy: brak
Wady: reklama w różnej postaci
W ramach oferty tego serwisu do wykorzystania na aliasy dostajemy dwie domeny: jedną rodzimą, oraz drugą wprost zza Atlantyku. Wprawdzie trudno jednoznacznie rozszyfrować ich znaczenie, jednak stanowią one ciekawy materiał na aliasa. :)

www.30.pl
Domeny: 30.pl, rozrywkowy.com, dalej.pl, manson.pl, gryonline.net, gry-online.net, (...)
Inne aliasy: pocztowe
Wady: reklama w różnej postaci
Do wykorzystania dostajemy trzy krótkie, aczkolwiek przeciętne domeny, w tym jedna z końcówką *.cd. Właściciele serwisu zapowiadają rychłą dostawę nowych adresów. Czekamy z niecierpliwością.

www.potter.pl
Domeny: potter.pl
Inne aliasy: pocztowe
Wady: brak
Jakiś czas temu magia książek pani Joanne K. Rowling oczarowała szerokie grono czytelników na całym świecie. Dziś każdy wielbiciel tej literatury może sprawić sobie własny alias z nazwiskiem tytułowego bohatera.

www.ipolska.pl
Domeny: wczasy.com
Inne aliasy: brak
Wady: brak
Do wyboru mamy tylko jedną, lecz całkiem sensowną domenę. Przynajmniej przyjemnie się kojarzy. :) Szkoda tylko, że nie jest ona w hierarchii *.pl.

www.ku.pl
Domeny: ku.pl
Inne aliasy: brak
Wady: brak
Ku-ku. Ku-ku. Nie, to nie kukułka. To darmowa domena, którą możecie wykorzystać do utworzenia wymarzonego aliasa. Chyba warto się nią zainteresować (domeną, nie kukułką).

www.fiv.pl
Domeny: fiv.pl
Inne aliasy: brak
Wady: brak
Kolejny z serwisów oferujących krótką i przyjemną dla oka domenę, która w zestawieniu z określonym przez nas kawałkiem adresu powinna dobrze się komponować.

www.zkl.pl/register.php
Domeny: zkl.pl
Inne aliasy: brak
Wady: brak
Oferta, dzięki wolności od reklam może wydawać się przystępna. Jednak zupełnie nie mogę zrozumieć, dlaczego admini nie postarali się o bardziej interesującą stronę główną serwisu (www.zkl.pl).

www.glt.pl
Domeny: glt.pl
Inne aliasy: pocztowe (płatne)
Wady: brak
W ramach oferty zakładać możemy aliasy zakończone adresem *.glt.pl, będącym prawdopodobnie skrótem od nazwy firmy, której jest własnością.

www.wsx.pl
Domeny: wsx.pl
Inne aliasy: brak
Wady: brak
Serwis prowadzony przez organizację WEBSKA. W ramach jej oferty możemy rejestrować także rekordy DNS.

www.of.pl
Domeny: of.pl
Inne aliasy: brak
Wady: banner reklamowy
Przeciętna oferta. Z drugiej strony, jeśli podawane przez właścicieli serwisu literki nie kłamią, proponowana domena wzbudza spore zainteresowanie wśród internautów.

www.14.pl
Domeny: 14.pl
Inne aliasy: brak
Wady: okienko z reklamą
Jeśli ktoś obraził się na literki i woli widzieć w swojej domenie wyłącznie cyferki, jest to propozycja właśnie dla niego. Dodatkowo jeśli nie przeszkadzają mu wyskakujące okienka z reklamami, powinien być w siódmym niebie.

www.aq.pl
Domeny: aq.pl
Inne aliasy: brak
Wady: różnego typu reklama
Trudno określić, co właściwie oznacza tajemnicze „aq" z oferowanej domeny. Pierwsze skojarzenie prowadzi do wniosku, że może to być skrót od „aqua", czyli po naszemu „woda". Cokolwiek jednak to jest, może się spodobać. W przeciwieństwie do obowiązkowej reklamy.

www.joo.pl
Domeny: joo.pl
Inne aliasy: brak
Wady: banner reklamowy, brak automatyzacji.
Jeśli ktoś dobrze widzi swoją stronę WWW w powyższej domenie, będzie musiał zwrócić się o aliasa drogą mailową, a gdy już go otrzyma - umieścić konieczny banner. Cała procedura jest nadzwyczaj prosta, lecz niestety trochę wolniejsza niz w przypadku konkurencji, u której zautomatyzowana rejestracja przebiega sprawniej.

www.kropeczka.pl
Domeny: kropeczka.pl
Inne aliasy: brak
Wady: okienko z reklamą
Oferowana domena, mimo iż trochę przydługawa, wygląda całkiem sympatycznie. Jeśli przymkniesz oko na wyskakujące reklamy, całość może wydać się godna uwagi.

www.wirtualnie.pl
Domeny: wirtualnie.pl, kul.pl, kupteraz.net
Inne aliasy: brak
Wady: różnego typu reklama
Do niedawna można było założyć tu aliasa tylko w jednej, mało interesującej domenie, jednak jakiś czas temu sytuacja ta uległa znacznej poprawie.

***

Chciałbym w tym miejscu podkreślić, że bardzo krótkie domeny mają jeszcze dodatkową zaletę (najczęściej wykorzystywaną chyba przez ludzi z IRC-a :)). Są one bardzo często sensownymi końcówkami wyrazów (nie tylko w języku polskim), a co za tym idzie, sami możemy postarać się „dobudować" do nich brakującą część. W rezultacie otrzymamy całkiem ciekawy twór, np. www.szuk.any.pl.

I jeszcze jedno. Niektóre z wyżej opisanych serwisów nie będą wyświetlały reklamy za każdym razem, gdy tylko ktoś odwoła się do założonego tam aliasa WWW. W wielu przypadkach istnieją konkretne reguły, określające kiedy i jak wiele takich dodatków będą musieli oglądać nasi goście.

Jak więc widzicie, **jest w czym wybierać**. Zanim jednak zdecydujecie się skorzystać z którejś z ofert, proponuję zapoznać się ze stosownym regulaminem. Często jest on źródłem naprawdę ważnych informacji, których znajomość może się okazać przydatna. Cóż, jeśli po przeczytaniu tego artykułu ktoś powie, że jeszcze nie znalazł niczego dla siebie - nie uwierzę. :P Mimo to czekam na wasze maile pod adresem **raziel@cdaction.pl.**

File Edit View Favorites Tools Help

Back Search Favorites Media

Address http://www. Go Links

WIEDZA.com

WWW GRAFIKA GRUPY DYSKUSYJNE

Marcin Sołtys

felieton
esej
panegiryk

Szukaj wiedzy | Czytaj książki

Nie wiesz, więc szukasz odpowiedzi. Zapytanie kogoś nie wchodzi oczywiście w rachubę (bo się zbłaźnię). Encyklopedia zdaje się zbyt ciężka i w ogóle jakaś taka... gruba. O przewertowaniu zeszytu bądź cieńszej książki nie wspomnę. Co robisz? W magicznym okienku wklepujesz znajomy adres google.com. Problem (wylatuje) z głowy.

W filmie Jerzego Stuhra pt. „Pogoda na jutro" (o niebo ciekawszym niż wszystkie śmatriksy razem wzięte) córka wypala do ojca, który chce zamienić z nią słowo: „A co ty mi możesz powiedzieć, czego nie znajdę w Internecie?!". Ostre, ale jednocześnie bardzo prawdziwe. Internet na przestrzeni paru lat stał się uniwersalnym narzędziem zdobywania wiedzy - doskonałą alternatywą dla umysłu. Niepodważalnym źródłem, na które można, i wręcz wypada, się powoływać (to takie cool i trendy). W końcu po co zapamiętywać fakty czy przyswajać je klasyczną metodą, skoro pod ręką spoczywa elegancka klawiaturka...

Ja to wiem.onet.pl

Ile razy znaleźliście się w sytuacji, w której trzeba było napisać dłuższy referat z historii, przygotować notkę biograficzną, sprawdzić garść pojęć czy sporządzić sprawozdanie z laboratorium?

Podpowiem - wiele. Co bardziej zapracowani nie radzą sobie bez cennych zasobów Nieogarnionej Sieci w ogóle. Od samego początku Internet pełni funkcję ogromnej bazy danych, uzupełnianej o strony reklamujące albo sprzedające towary. Dlatego powstawanie kolejnych witryn, w których nietrudno o wiadomości przydatne w szkole bądź na uczelni, nie powinno zaskakiwać. Autorzy wszelakich edukacyjnych portali bowiem mają już na starcie zagwarantowaną wysoką oglądalność. Uczniowie czuwają nieprzerwanie i skrzętnie korzystają z ofert rozmaitych ściąg. Doskonałym przykładem jest wspomniany wiem.onet.pl – z niepozornej, kameralnej encyklopedii serwis wyrósł na jedną z popularniejszych witryn i doczekał się płatnych edycji. Nadal dziwi stosunkowo mała konkurencja na tym polu w Polsce. Prym wiedzie Onet, natomiast reszta serwisów zwyczajnie przerabia notki WIEM-u lub dysponuje własnymi – często symbolicznymi. (Ze swojej strony jeszcze polecę internetową encyklopedię PWN: http://encyklopedia.pwn.pl - *dop. Qn`ik.*)

Ale wróćmy do tematu. Co sprawia, że zamiast odszukać interesujące nas hasło w książce, sięgamy właśnie do Internetu, a nie tradycyjnej encyklopedii? Odpowiedź brzmi cokolwiek banalnie: **wygoda**. Odnalezienie w Sieci np. opisu przebiegu wojny czy informacji o pisarzu to kwestia kilkunastu sekund (nawet z użyciem modemu). Nikomu nie chce się już zdejmować z półek opasłych tomów i brać udziału w przerzucaniu pożółkłych, zakurzonych stronic. Wyszukiwarka zrobi to - w ułamku sekundy - za nas i w try miga wyświetli na ekranie uporządkowany spis haseł. Kiedy używamy Internetu, zyskujemy na czasie. Tak przedstawia się pierwsza strona medalu. Rzucisz okiem na drugą?

Pan Google otwiera dziennik

Załóżmy, że ściągnęliśmy z Sieci przepiękny ilustrowany referat. Tip-top, cymes malina, cud-praca, w którą - choćbyśmy bardzo chcieli - nie da się wbić kołka pogardy (ładny związek frazeologiczny?). :) Drukujemy tekst z uśmieszkiem na ustach, oprawiamy w lśniącą folię i oddajemy panu profesorowi. Zadowoleni, że nauczyliśmy się czegoś nowego. O ile Onet to w miarę pewne źródło, o tyle większość stron obfituje w wiadomości niesprawdzone, więc bardzo prawdopodobne, że zapewniliśmy panu profesorowi rewelacyjną lekturę. To jeszcze nic. Popełniliśmy plagiat, zmarnowaliśmy czas na mechaniczną bezmyślną robotę pt. „kopiuj-wklej" i rzecz jasna, z pracy nie zapamiętaliśmy niczego poza błyskotliwie sformułowanym tematem.

Abstrakcyjna wizja? Powiedziałbym raczej: bolesna w swojej realności. Internet nadużywany prowadzi do poważnego ograniczenia funkcji mózgu. Przepraszam za mentorski ton i upraszczanie, lecz trudno nazwać to inaczej. Sieć sprowadza naukę do odwiedzenia Pana Google'a, wpisywania potoku słów i klikania „szukaj z Google". Jak można się nauczyć czegokolwiek, nie myśląc przy tym? Stara zasada mówi, że im więcej zmysłów zaangażujesz w przyswajanie wiedzy, tym lepszy efekt osiągniesz. Jak myślisz (?), ile zdziałasz na dłuższą metę z wyszukiwarką jako partnerem w nauczaniu? W czym pomoże ci wiedza zaczerpnięta z Sieci? W wykształceniu nawyku włączania komputera zaraz po przyjściu do domu... Z drugiej strony, nie należy demonizować. Internet to przydatna zabawka, która stanowi wyśmienite uzupełnienie wiadomości. Z akcentem na słowo „uzupełnienie". Nie można przesadzać i ufać bezgranicznie kolorowym witrynom. Owszem, gros stron jest dziełem fanatyków, absolutnych znawców, niemniej zawsze pozostaje element subiektywizmu autora. W Internecie nie obowiązują: korekta, aneksy i poprawione wydania.

Celem tych krótkich rozważań nie jest zniechęcenie do korzystania z Internetu i zdobywania przezeń wiedzy. Zawsze lepsze to niż siedzenie z założonymi rękami i czekanie na cud. Jednak w obliczu coraz powszechniejszej mody, zwyczaju „nauki w Sieci", wypadałoby pomyśleć, dokąd zmierzamy. Jak wartościowa będzie za jakiś czas wiedza_kropka_com? I czy zawsze w naszym zasięgu znajdzie się sprawny komputer?

Czasem ważniejsze niż znalezienie odpowiedzi jest postawienie pytania...

Done Internet

Warlords: Battlecry

UWAGA: zawarte tutaj informacje i klawiszologia to tylko skrót właściwej polskiej instrukcji, którą znajdziecie w katalogu „Manuals" na CD z grą. Aby go odczytać, musisz mieć zainstalowany program Acrobat Reader. Program ten znajdziesz na CD z grą w katalogu acroread.

Instalacja: Włóż płytę do napędu i postępuj zgodnie z wyświetlanymi wskazówkami. W zależności od przyjętej opcji instalacji, gra zajmie od 455 do 620 MB na HDD. Jeśli po włożeniu CD do napędu menu instalacyjne nie odpala się samoczynnie, kliknij dwukrotnie prawym klawiszem myszy ikonkę CD, wybierz Eksploruj i dwukrotnie kliknij prawym klawiszem ikonę Setup.

Menu Główne

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu intra (możesz pominąć je, naciskając klawisz Wes) po jakimś czasie ujrzysz na ekranie Menu główne, a w nim siedem opcji. Są to, począwszy od lewej:

The Tears Of Down - wybór bohatera i rozpoczęcie jednej z dwóch kampanii.
Skirmish - rozegranie pojedynczego scenariusza, z możliwością zdefiniowania większości elementów rozgrywki (ilość graczy itd).
Multiplayer - gra w Internecie lub w LAN-ie.
Tutorials - szesnaście (!) misji treningowych, zalecamy ich zaliczenie, jeśli nie chce się wam „wgryzać" w instrukcję.
Editor - do tworzenia własnych scenariuszy i modyfikacji już istniejących.
Options - regulacja parametrów grafiki, muzyki itd. Zaraz napiszemy o tym nieco więcej.
Exit - powrót do Windows.

Options

Menu to podzielone jest na trzy segmenty. Po ustaleniu odpowiadających ci parametrów, kliknij Save & Exit, by zachować zmiany i wrócić do menu głównego.
Sound - opcja dot. dźwięku i muzyki w grze.

3D Sound - włącz/wyłącz dźwięk 3D. Jeśli włączysz - wybierz odpowiedni sterownik z wyświetlonej listy.
Enviromental Sound - włącz/wyłącz odgłosy tła.
Footsteps - włącz/wyłącz odgłosy ruchu jednostek.
SFX - regulacja głośności dźwięku.
Music - włącz/wyłącz muzykę.
Combat Sounds - włącz/wyłącz odgłosy walki.
Unit Speech - włącz/wyłącz odzywki jednostek.
EAX Support - włącz/wyłącz tryb EAX - o ile twoja karta takowego nie obsługuje, opcja będzie nieaktywna.

Settings

Popup Help - pomoc
Scroll Rate - regulacja szybkości scrollowania ekranu
Game Speed - regulacja szybkości gry
Grup Movement - regulacja szybkości poruszania się grup jednostek

Graphic

Resolution - rozdzielczość. Sugerowana rozdzielczość to 1024x768 - dopiero w tym trybie widać dodatkowe okno z poglądem jednostki/budowli, na której spoczywa kusor.
Shadows - włącz/wyłącz cienie w grze.
Ambiet Animations - włącz/wyłącz animcje tła.
Blood - włącz/wyłącz widok krwi.
Gamma Correction - pięć poziomów regulacji jasności ekranu, gdzie 1 to maksymalna jasność.

Podstawowa klawiszologia

A - atak
B - budowanie struktur
E - napraw (F - szybko, S - wolno)
Spacja - przegląd wiadomości
H - zasięg dowodzenia bohatera
C - zasięg dowodzenia jednostki
R - pokazuje zasięg dowodzenia i efektów psychologicznych
F - panel formacji
Home - centrowanie w miejscu startu
Shift + C - charakter tchórzliwy
Shift + G - charakter zachowawczy
Shift + D - charakter defensywny
Shift + A - charakter agresywny
Shift + C - charakter gwałtowny
CTRL + C - przejmowanie
P - patrolowanie
CTRL + D - zniszcz jednostkę/budowlę (nie dotyczy bohaterów)
CTRL + V - podgląd wybranej jednostki

Budowle

Tab - następny element produkcji
Shift + Tab - poprzedni element produkcji

Komendy bohaterów

CTRL + H - wybór bohatera
Shift + H - dodaj/usuń bohatera z grupy
S - księga czarów
Q - informacja o aktualnej wyprawie
I - okno inwentarza

Księga czarów

S - otwórz księgę
C - czary podstawowe
H - czary uzdrawiające
N - nekromancja
P - piromancja
D - czary Natury/Druidów
I - iluzje
R - czary runiczne
A - czary alchemiczne
S - czary przyzywające
1-10 - rzuć czar o nr # z listy
F1-F8 - stwórz skrót do wskazanego kursorem czaru (tylko przy otwartej księdze)

Homeworld

UWAGA: zawarte tutaj informacje i klawiszlogia to tylko skrót właściwej polskiej instrukcji, którą znajdziecie w katalogu „Manuals" na CD z grą. Aby go odczytać, musisz mieć zainstalowany program Acrobat Reader (jest w katalogu Acrobat).

UWAGA: gra wymaga przy instalacji podania numeru seryjnego. Znajdziesz go nadrukowanego na płytę z grą. Jeśli jednak chcesz grać w sieci, musisz mieć swój oryginalny (tzn. inny dla każdego gracza) numer seryjny. W tym celu zajrzyj na CD z grą - do katalogu Extras. Znajdziesz tam plik ze 150000 (!!!) seriali. Wybierz sobie jeden z nich. Naturalnie zawsze istnieje szansa, że wybierzesz numer, którego wcześniej używał inny gracz. W tym przypadku, aby grać w sieci, musisz po prostu ponownie zainstalować grę, tyle że z innym serialem.

UWAGA: jeśli masz w komputerze więcej niż jeden napęd CD/DVD, to gra MUSI być odpalana z napędu, który jest pierwszy. (Tzn. jak są to F: i G: - instaluj z F:).

Instalacja: Włóż płytę do napędu i postępuj zgodnie z wyświetlanymi wskazówkami. Jeśli po włożeniu CD do napędu menu instalacyjnie nie odpala się samoczynnie, kliknij dwukrotnie prawym klawiszem myszy ikonę CD, wybierz Eksploruj i dwukrotnie kliknij prawym klawiszem ikonę Setup. Po zakończeniu instalacji będziesz miał ikonę gry na pulpicie.

Trening: gorąco zalecamy rozpoczęcie przygody z tą grą od zaliczenia misji treningowych. Kilka kolejnych lekcji nauczy cię poruszać się w pełni trójwymiarowym środkowisku gry i pozwoli opanować potrzebne kombinacje klawiszy i komendy sterujące. Po rozpoczęciu każdej kolejnej misji treningowej dokonywany jest autosave. Możesz zatem w dowolnym momencie wrócić do przerwanej misji treningowej.

Podstawowa klawiszologia

Rotacja mapy - naciśnij prawy klawisz myszy i trzymając go poruszaj myszką

Zoom mapy - wciśnij oba klawisze myszki i poruszaj nią do przodu/tyłu

Wycentrowanie - wybierz statek i wciśnij środkowy przycisk myszy lub klawisz [F]

Anulowanie wycentrowania - klawisz [C]

Widok całej floty - klawisz [F1]

Statek macierzysty - [Home] lub [Alt]+ [F]

Wybór statku - najedź kursorem na statek i kliknij LPM lub naciskając LPM zaznacz statek

Zaznacz wszystko - klawisz [E] lub [CTRL] + [A]

Odznaczanie - Esc lub kliknij LPM na pustej przestrzeni

Dodaj statek do grupy - naciśnij [Shift] i kliknij wskazany statek

Menu prawego kliknięcia - w dowolnym momencie gry możesz wejść do listy komend danego statku/grupy statków - klikając RMB w momencie, gdy są zaznaczone.

Ruch statków

W poziomie - klawisz [M], przesuń kursor myszy we wskazanym kierunku i kliknij.

W trzech wymiarach - naciśnij [M], wciśnij [Shift] i przeciągnij myszą, by uzyskać także ruch w pionie (z jednoczesnym ruchem poziomym).

Anuluj ruch w 3D - [CTRL] + [Shift] - anuluje poprzednią komendę - przejście do ruchu w poziomie.

Ruch na dalszy dystans - naciśnij [Spację], naciśnij [M], wyznacz trasę.

Anulowanie rozkazu dla statku - wybierz statek i naciśnij klawisz [-].

Ratuj statek - wybierz korwetę ratowniczą, naciśnij [Z] i zaznacz statek, który ma być ratowany.

Pauza - klawisz [P]. W czasie pauzy możliwe jest scrollowanie ekranu.

Walka

Atak - wskaż kursorem wrogi statek i kliknij LMB.

Atak grupy statków - [CTRL] i zaznacz wrogą grupę.

Forsowny atak - [CTRL] + [Shift] + zaznacz cel lub grupę celów ataku.

Osłona - wybierz statek, który chcesz osłaniać, naciśnij [Z] i kliknij myśliwiec lub korwetę, która ma być osłoną.

Strażnik - naciśnij [CTRL]+ [Alt], po czym kliknij statek, który ma pełnić wartę.

Kamikadze - wydaj statkowi rozkaz ataku, po czym naciśnij [K]. Ataków takich mogą dokonywać tylko maszyny wojskowe.

Autodestrukcja - zaznacz statek i naciśnij [S]. Statek zażąda dwukrotnego potwierdzenia decyzji, po czym dokona samozniszczenia.

Formacje i taktyka

Formacja Delta - [F5]
Rozproszona - [F6]
X - [F7]
Pazur - [F8]
Mur - [F9]
Sfera - [F10]
Własna - [F11]

Nakładka taktyczna - wciśnij [Caps Lock]

Ekran managera

Menager budowania - B
Menager badań - R
Menager ognia - L

Czyż to nie ułatwia życia?

ANKIETA 2003

Tradycyjnie już zachęcamy Was do wzięcia udziału w naszej ankiecie. To dzięki niej dowiemy się, jakie są życzenia już nie pojedynczych czytelników CDA - ale całej ich rzeszy. A Wasze opinie na temat rozmaitych działów CDA, jakie zawrzecie w ankiecie, pozwolą nam doskonalić nasze pismo tak, by lepiej trafiało w Wasze gusta.

Ankiety nadsyłajcie do końca lutego tego roku.

Wpisz własne dane

1. Wiek .....

2. Mieszkasz w:
- ☐ dużym mieście (powyżej 500.000 mieszkańców)
- ☐ mieście (powyżej 20.000 mieszkańców)
- ☐ mieście (poniżej 20.000 mieszkańców)
- ☐ wsi

3. Województwo .....

4. Płeć:
- ☐ mężczyzna ☐ kobieta

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz „uczeń" lub „student")
.....
.....

6. Właśnie chodzisz do/pracujesz:
- ☐ podstawowa
- ☐ gimnazjum
- ☐ zawodowa
- ☐ średnia (technikum/liceum)
- ☐ policealna/pomaturalna
- ☐ studiuję w college'u
- ☐ studiuję na .....
- ☐ pracuję
- ☐ jestem bezrobotny

7. Do czego GŁÓWNIE wykorzystujesz komputer?
- ☐ nauki
- ☐ zabawy
- ☐ pracy
- ☐ tworzenia (grafika, muzyka itp.)
- ☐ inne .....
- ☐ w ogóle nie mam komputera :(

8. W komputerze masz:

Procesor
- ☐ mniej niż P-366 (*)
- ☐ w przedziale 366-799 MHz
- ☐ w przedziale 800-1400 MHz
- ☐ powyżej 1400 MHz

(*) albo Celeron/Athlon/Duron itp.

RAM
- ☐ do 32 MB włącznie
- ☐ do 64 MB włącznie
- ☐ do 128 MB włącznie
- ☐ do 256 MB włącznie
- ☐ do 512 MB włącznie
- ☐ więcej niż 512 MB

DVD
- ☐ mam napęd DVD w komputerze
- ☐ jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić
- ☐ nie interesuje mnie napęd DVD

9. Od kiedy czytasz CDA?
- ☐ około 5 lat lub więcej
- ☐ około 4 lat
- ☐ około 3 lat
- ☐ około 2 lat
- ☐ roku
- ☐ niemal rok
- ☐ kilka miesięcy
- ☐ jestem nowym czytelnikiem

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?
- ☐ nie
- ☐ tak

Podaj ich tytuły:
.....
.....
.....
.....

11. Kto zachęcił Cię do zainteresowania się CDA?
- ☐ sam je odkryłem
- ☐ kolega/koleżanka
- ☐ sprzedawca
- ☐ reklama w TV/radiu/prasie
- ☐ inne .....

12. Dlaczego kupujesz CDA? (Podaj tylko jedną - tę najważniejszą odpowiedź.)
- ☐ lubię czytać wasze artykuły
- ☐ podoba mi się wygląd czasopisma
- ☐ wszyscy kupują, to ja też
- ☐ chcę być oryginalny/a
- ☐ dla pełnych wersji gier
- ☐ bo jest dużo CD
- ☐ dla większości powyższych powodów

13. W CDA jest stron:
- ☐ zbyt wiele
- ☐ za mało
- ☐ w sam raz

14. Opracowanie graficzne CDA jest:
- ☐ super
- ☐ bardzo dobre
- ☐ na dobrym poziomie
- ☐ słabe
- ☐ kiepskie
- ☐ za bardzo „przećpane" kolorami itd.
- ☐ zbyt stonowane

17. Teksty w CDA są:

Uwaga! Z każdej grupy wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

- ☐ za krótkie
- ☐ za długie
- ☐ w sam raz

- ☐ zbyt fachowe
- ☐ naiwne
- ☐ dobrze się je czyta

- ☐ odlotowe, „z jajem"
- ☐ sztywne, drętwe
- ☐ nijakie

- ☐ profesjonalne
- ☐ nierzetelne

- ☐ bywa różnie, ale w sumie OK
- ☐ bywa różnie, ale w sumie kiepskie
- ☐ rewelacja!

18. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od o do 6 punktów przy następujących oznaczeniach:
X. nie zaglądam tam, ten dział mnie interesuje
o. dno!!!
1. cieniutko
2. „ujdzie w tłoku"
3. może być
4. dobre
5. bardzo dobre
6. rewelacja!

UWAGA! (X) ***nie oznacza najniższej oceny.*** *Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA i że dany dział Cię nie interesuje, nie potrafisz go zatem ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.*

a. Wstęp .....
b. Spis treści .....
c. Zawartość Cover CD .....
d. Kalejdoskop .....
e. Zapowiedzi .....
f. Za pięć dwunasta .....
g. Recenzje gier .....
h. Sufler .....
i. Świnka .....
j. O grach inaczej .....
k. Kaszanka Zone .....
l. FPP Zone .....
m. Gamewalker .....
n. Na Luzie .....
o. Relacje (z targów itp.) .....
p. Nie tylko gramy .....
r. Linuks zone .....
s. Tawerna RPG .....
t. Sprzęt .....
u. Prenumerata .....
w. Action Redaction .....
z. Tipsy .....

20. Twoje ulubione działy CDA to:
(maksymalnie dwa)

a. .....
b. .....

21. Wyrzucić z CDA!
(maksymalnie 2 działy/elementy)

a. .....
b. .....

22. Największa rewelacja CDA to:
(tylko jedna nazwa)
.....
.....

23. Czy chcesz nowego działu w CDA?
☐ nie
☐ tak
Wprowadźcie .....
.....
.....

24. Co byłoby lepsze?
☐ CDA z ok. 200 stronicami i 2 CD za 18,50 zł
☐ CDA z ok. 150 stronicami i 3 CD za 18,50 zł
☐ CDA z ok. 200 stronicami i 3- 4 CD za ok. 21,50 zł
☐ CDA z DVD za ok. 20 zł

25. DVD w CDA
☐ popieram
☐ popieram, ale na razie chcę też wersję z CD!
☐ jest mi to obojętne
☐ nie chcę!
☐ absolutnie zabraniam!!!

26. Numer specjalny, czyli 13 CDA w roku, to:
☐ świetna sprawa - zawsze kupuję
☐ czemu nie - może kupię
☐ sam nie wiem
☐ po co - na pewno go nie kupię za rok!

COVER CD, czyli kompakty dołączane do CDA

3 CD to:
☐ za mało
☐ w sam raz!
☐ za dużo

Mając 3 CD wolisz:
☐ 1 CD z demami 2 pełne wersje gier
☐ 2 CD z demami i 1 z pełną wersją gry
☐ czasem tak jak w pkt. a, czasem tak jak w pkt. b

Najlepsze opakowanie to:
☐ box na 2 CD z 3 CD w środku :)
☐ tekturowe koperty na każde CD (jak w nr 12/03)
☐ papierowy boks na 4 CD (jak w 13/03)

Oceń zawartość płyt w skali od X do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopisma):
Przypominamy, że X - nie interesuje mnie, o - dno, 6 - rewelacja!

Dema gier .....
Dema użytków .....
Extras (trailery, dodatki do gier itp.) .....
Bonus 1 .....
Bonus 2 .....
FPP Zone .....
Pełne wersje gier .....
RTS Area .....
Tawerna RPG .....
Action Mag .....
Emu Kouncik .....
Strefa WWW .....
Esensja .....
Sport Center .....
Speed Zone .....
Adventure Zone .....
MP3 Zone .....

6. Moje ulubione pełne wersje gier, jakie się pojawiły w CDA w roku 2003 (najwyżej 2 tytuły):
.....
.....
.....

7. Jakiego działu brakuje w na CD?
.....
.....

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Actiona. Tu, można wpisać własne przemyślenia i propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów CDA nieujętych w tej ankiecie.
.....
.....
.....
.....
.....
.....

KONKURS!

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Actiona. Nie układajcie jednak haseł typu „CD-Action - full satisfaction", bo takich propozycji przychodzi do nas najwięcej. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze pomysły wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a ich autorzy otrzymają atrakcyjne nagrody-niespodzianki.
.....
.....
.....
.....
.....

Twój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):
.....
.....
.....

podpis .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez firmę Bauer sp. z o. o., sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych adresowych, które przekazuję dobrowolnie, zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

multimedia MANTA

Nowe Produkty

Kolekcja zima 2003/2004

Wireless Crystal Optical Mouse

- Bezprzwodowa mysz optyczna
- Technologia radiowa zapewniająca brak interferencji między urządzeniami
- 4 baterie akumulatory wraz z ładowarką
- Odbiornik podłączany do portu USB
- Ładowanie baterii przez port USB

Największa oferta Myszek w Polsce!

- Optyczne
- Kulkowe
- Bezprzewodowe
- Miniaturowe
- Świecące

Designed for Microsoft® Windows® XP, 2000, ME,98, Windows NT®

Nasze myszki to:

- Ergonomiczne kształty
- Wysoki komfort pracy
- Precyzja działania - rozdzielczość **800 DPI**
- Długi okres gwarancji
- Wyposażone w rolkę
- Żywotność klawiszy: ponad 1 000 000 kliknięć
- Łatwość instalacji
- Zaawansowana technologia optyczna
- Najwyższej jakości materiały
- Dostępne w wielu kolorach

Euro Office XP

- Wspomaganie programów Micrtosoft Office™
- Podwyższona ergonomia pracy
- ponad 50 dodatkowych klawiszy
- Elegancki wygląd
- Dostępne w wielu kolorach

Turbo Office XP

Mini Keyboard

- Combo: USB, PS/2
- Małe rozmiary

Jumbo Bass

- Zbudowane z drewna
- Pilot z wejściem słuchawkowym
- 650W P.M.P.O.

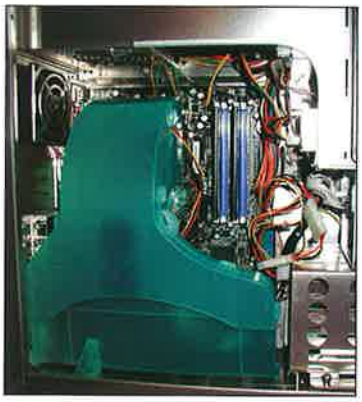
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
Dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

n10

Firma Acer Computer wprowadziła do sprzedaży palmtop n10. Palmtop Acer n10 jest komputerem kieszonkowym sterowanym przez system operacyjny Microsoft Windows Pocket PC 2003. Wyjątkową wydajność urządzenia gwarantuje procesor Intel PXA 255, z Intel Xscale technology i prędkością zegara 300 MHz i 64 MB pamięci RAM oraz 32 MB Flash ROM. Komputery kieszonkowe Acer serii "n" reprezentują przyjemny, funkcjonalny i kompleksowy design: model n10 ma grubość jedynie 12,9 mm i podświetlony ekran TFT o wielkość 3,5" oraz rozdzielczości 240 x 320. Ich użytkowanie jest bardzo proste dzięki m.in. funkcji szybkiego przewijania, przytrzymaniu przycisku Hold, klawisza kierunkowego, przeglądarki obrazków i odtwarzacza MPEG. Zasilanie zapewnia wydajna bateria polimerowa, której pojemność 1440 mAh gwarantuje czas pracy nawet do 12 godzin.Cena dla użytkownika końcowego wynosi 1200 zł netto.

www.acer.pl



Power

Firma Powerware zaprezentowała nowy zasilacz UPS PW5115 RM, przystosowany do montażu w 19- i 23-calowych stelażach. Zasilacz z serii 5 zapewnia doskonałą ochronę urządzeń sieciowych przed zakłóceniami, takimi jak zaniki napięcia, wahania amplitudy, udary napięciowe, obniżenia napięcia czy szumy, które mogą powodować zaburzenia w ich działaniu lub utratę cennych danych. Unikatowa konstrukcja oszczędzająca przestrzeń montażową (tylko 1 U) daje dodatkową elastyczność zabudowy i możliwości instalacyjne tam, gdzie przestrzeń montażowa w stelażach ma znaczenie priorytetowe.

www.powerware.pl

Kool

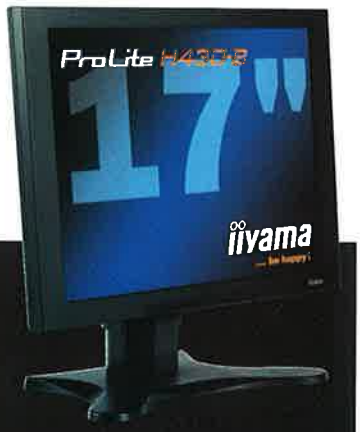
Firma KoolSolutions opracowała dość ciekawy gadżet, który może sprawić, że w obudowie komputera zrobi się wyraźnie chłodniej. Jak widać na zdjęciu, montuje się go nad procesorem, ale w taki sposób, by powietrze było zasysane przez otwory w bocznej ścianie obudowy. Nowoczesne typy obudów właśnie w tym miejscu mają otwory wentylacyjne, które poprawiają cyrkulację powietrza.

www.koolsolutions.net

Następca

Monitor ciekłokrystaliczny iiyamy AS4332UT znalazł godnego następcę - ProLite H430. 17 cali z wieloma funkcjami – obrotowy i wykonany w technologii IPS, z rozdzielczością 1,3 megapiksela (1280 x 1024). Wysokie kąty widzialności 170/170 stopni oraz współczynnik kontrastu 500:1 zapewniają odpowiednie nasycenie kolorów i wyrazisty obraz. Dodatkowo panel wyposażono w dwa wejścia sygnału DVI i D-Sub, dzięki czemu można go podłączyć równocześnie do dwóch stacji roboczych. Koncentrator USB umożliwia dodatkowo przyłączenie nawet kilku wybranych urządzeń niskonapięciowych, takich jak skaner, aparat cyfrowy lub kamera, bezpośrednio do monitora. Oprócz możliwości obrotu ekranu do pozycji pionowej - tryb portretowy, istnieje możliwość regulacji wysokości położenia ekranu w pionie w zakresie 85 mm. Opcjonalnie można dokupić adapter wideo (Composite & S-Video) oraz głośniki (2 x 1,5 W).

www.iiyama.pl



Uniwersalny do notebooka

Firma Acco wprowadziła do sprzedaży urządzenie Universal Car/Air Adapter - jeden zasilacz do wielu notebooków. Produkt to propozycja dla osób mobilnych, może bowiem zasilać komputery przenośne w samochodzie (wejście do zapalniczki) lub w samolocie. Zasilacz wyposażono w 7 końcówek, które pasują do większości notebooków (m.in. IBM, Compaq, Dell, Gateway, HP, Toshiba, Sony i inne). Kompletną listę można znaleźć na stronie www.kensington.pl. To praktyczne urządzenie z powodzeniem eliminuje potrzebę noszenia dodatkowych baterii. Posiada zabezpieczenie przed przegrzaniem się, tak więc notebook jest całkowicie bezpieczny. Sugerowana cena detaliczna Kensington Universal Car/Air Adapter to 369 zł netto. Urządzenie objęto 5-letnią gwarancją.

www.kensington.pl

Kopiowanko

W firmie Alstor pojawiły się nowe duplikatory ACARD obsługujące nagrywanie płyt CD z prędkością 52x! Wolnostojące urządzenia przeznaczone do kopiowania nawet bardzo dużych ilości płyt CD wyposażone są w napędy Plextor - szybki czytnik CD-ROM PX-54TA (jako napęd źródłowy) i wydajne nagrywarki PX-W5224TA o parametrach 52x/24x/52x. Urządzenia te dostępne są w kilku „rozmiarach": z jedną, trzema, pięcioma i siedmioma nagrywarkami lub jako zestaw dwóch połączonych wież z 14 nagrywarkami CD. Duplikatory ACARD kopiują płyty CD bez użycia komputera. Zasada działania jest niezwykle prosta - wystarczy umieścić płytę z danymi źródłowymi w napędzie CD-ROM, a czystą płytę w nagrywarce (nagrywarkach), następnie uruchomić kopiowanie.

www.alstor.com.pl

Plazma

Multimedia Vision wprowadza na rynek następny produkt ze stajni Tatunga. Tym razem jest to ogromny 42" monitor plazmowy. Monitor PDP TATUNG P42BSTT zapewnia odbiorcom wyjątkowo wyraźny i jasny obrazy dzięki rozdzielczości 852 x 480 oraz imponującej jasności na poziomie 750 kandeli na centymetr kwadratowy. Przekątna 42 cale, panoramiczny obraz o proporcjach 16:9 oraz grubość mniejsza niż 10 centymetrów to tylko niektóre cechy godne uwagi. Oprócz możliwości prezentacji wideo, TATUNG P42BSTT pozwala podłączyć sygnał komputerowy w rozdzielczości VGA. Konfiguracja parametrów pracy odbywa się poprzez menu ekranowe OSD. Do niewątpliwych zalet tego urządzenia zaliczyć też można niskie zapotrzebowanie na energię elektryczną - jego moc podczas pracy wynosi 340 W. P42BSTT waży 21 kg bez podstawki. Sugerowana cena detaliczna brutto (bez akcesoriów dodatkowych) 18 490 zł, a sugerowana cena detaliczna brutto (z akcesoriami dodatkowymi) 21 215 zł.

www.tatung.pl

Cerber

Gama produktów PENTAGRAM poszerzona została o urządzenie z nazwą Cerberus. Łączy ono funkcje routera oraz firewalla. Doskonale nadaje się też do podzielenia szerokopasmowego łącza internetowego (takiego jak ADSL czy z sieci telewizji kablowej). Do modemu ADSL/kablowego lub innego łącza internetowego podłączane jest poprzez interfejs Ethernet, natomiast wbudowany 4-portowy switch 10/100 Mbps pozwala szybko podłączyć komputery pracujące w sieci lokalnej. Urządzenie jest łatwe w konfiguracji (cały proces przeprowadzany jest z poziomu przeglądarki stron internetowych), a dzięki szczegółowej instrukcji w języku polskim proces ten jest jeszcze łatwiejszy. Cerberus pełni także kilka dodatkowych funkcji, takich jak:

- klient/serwer DHCP
- klient Dynamic DNS (dla najpopularniejszych dostawców tego typu usług)
- blokowanie dostępu do wybranych adresów URL
- Virtual Server
- DMZ
- łatwa aktualizacja firmware'u z poziomu strony konfiguracyjnej

www.mmv.pl

Zero pikseli

AB rozpoczął sprzedaż nowego modelu monitora LCD – CTX S730. Panel ma gwarancję braku wypalonych pikseli (ZERO dead piksels - 101 dni), bardzo krótki czas reakcji matrycy – 16 ms, a jego obudowa jest w kolorze szampana z czarnymi dodatkami. Urządzenie należy do monitorów przeznaczonych do zastosowań multimedialnych.

Płaski

W ostatnich dniach do rodziny monitorów ciekłokrystalicznych LG Flatron dołączył nowy model - L1720B. Monitor od poprzednika L1710S różni się nowoczesną stylistyką. Zmianie uległy tu kolorystyka i kształt zarówno ramki, jak i podstawki. Obecnie dominują kolory czarny i szary. W nowym monitorze zmianie uległ też panel sterujący. Teraz znajduje się on na wyraźnie oddzielonej dolnej części ramki, obok podświetlanego włącznika. L1720B charakteryzuje się następującymi parametrami obrazu: podziałka pikseli 0,264 mm, jasność 250 cd/m.kw., kontrast 450:1, kąt widzenia obrazu to 160/140 (poziomo/pionowo), czas odpowiedzi matrycy - 16 ms, a zalecana rozdzielczość 1240 x 1028@60 Hz. Monitor ten spełnia m.in. normy MRP-II i TCO-99. L1720B jest już w sprzedaży, a jego cena detaliczna to 2639 zł.

www.lge.pl

EasyShare

W grudniu na polskim rynku pojawił się aparat Kodak EasyShare LS633, z wyświetlaczem w nowej technologii OLED. Aparat ten przeznaczony jest dla tych użytkowników, którzy pierwsze kroki w

sztuce fotografii cyfrowej mają już za sobą. Technologia OLED zmienia oblicze cyfrowej fotografii poprzez rewolucyjny proces robienia zdjęć i co ważniejsze – w dużym stopniu minimalizuje zużycie energii. Wyświetlacze z technologią OLED są dużo większe niż te poprzedniej generacji, ponieważ ich przekątna wynosi aż 56 mm, a nie 45 mm jak dotychczas. Dzięki temu na zdjęciu widać dużo więcej szczegółów, o bardziej czystych i bardziej nasyconych barwach. Ponadto wyświetlacze te zapewniają wyższy kontrast i wyższą ostrość obserwowanych obrazów. Aparat z takim wyświetlaczem daje możliwość obserwowania fotografowanego obiektu właściwie z dowolnego kąta. Sugerowana cena detaliczna modelu wynosi 1599 zł.

www.kodak.com

GigaWorks S750

Flagowy model głośników Creative z certyfikatem THX zawiera tytanowe głośniki wysokotonowe Titanium Super Tweeters, które zapewniają wierny dźwięk, mocne głośniki średniotonowe i potężny subwoofer z głębokim brzmieniem. Głośniki Creative GigaWorks S750 to nowe rozwiązanie w zakresie dźwięku 7.1 dla komputerów PC i kina domowego – pozwalają one cieszyć się doskonałym dźwiękiem wysokiej jakości, czego potwierdzeniem jest certyfikat THX. Jako idealny partner dla kart dźwiękowych 7.1 Sound Blaster Audigy 2 zapewnia rasowym graczom najwyższy poziom realizmu w grach z technologią EAX ADVANCED HD. Również wielbiciele filmów mogą liczyć na zapierające dech w piersiach efekty w filmach ze ścieżkami dźwiękowymi Dolby Digital EX i DTS-ES, zaś miłośnicy muzyki, wybierający format DVD-AUDIO - ze względu na oferowaną przezeń jakość - będą zachwyceni bogactwem detali, ogromną dynamiką i szerokim spektrum częstotliwości dźwięku odtwarzanego przez te kolumny. Głośniki Creative GigaWorks S750 dostępne są w cenie 500 USD + VAT.

www.creative.pl

Herkules w Polsce

Firma Veracomp wprowadza do oferty dwie nowe karty graficzne firmy Hercules. Karta 3D Prophet 9800 XT Classic to produkt z wyższej półki. Jest to wzmocniona i wzbogacona wersja modelu 9800 PRO, przeznaczona dla najbardziej wymagających graczy. Natomiast 3D Prophet 9600 SE to ekonomiczna wersja urządzenia bazującego na procesorze Radeon 9600. 3D Prophet 9600 SE kosztuje ok. 500 zł, natomiast 3D Prophet 9800 XT Classic 2500 zł. Podane ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi netto. Karty objęto 36-miesięczną gwarancją.

www.veracomp.pl

HaPekowe DVD

Firma HP wprowadziła na polski rynek wyjątkowo wydajne nagrywarki DVD obsługujące wiele formatów i charakteryzujące się znacznie krótszym czasem nagrywania w porównaniu z poprzednimi modelami. Nowe urządzenia DVD HP dvd400i i HP dvd400e zapisują płyty DVD z 8-krotną prędkością. Dzięki dołączonemu oprogramowaniu amatorzy produkujący filmy i użytkownicy przechowujący duże ilości danych mogą szybko nagrać płytę DVD i przejść do następnego projektu. Obie nagrywarki zgodne są z technologią +R/+RW, czyli najpopularniejszym obecnie formatem nagrywarek DVD. DVD HP dvd400i jest już dostępne na polskim rynku w cenie 818 zł netto.

www.hp.pl

GAINWARD PowerPack! FX

"Golden Sample" - overclocker's dream

Ultra/1800 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5950 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,0 ns / 256 bit
taktowanie procesora: 500 MHz
taktowanie pamięci: 1000 MHz

Ultra/1600 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,2 ns / 256 bit
taktowanie procesora: 470 MHz
taktowanie pamięci: 890 MHz

Ultra/960 TV-DVI-DVI "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5700 Ultra
pamięć: 128 MB DDR II / 2,2 ns
taktowanie procesora: 500 MHz
taktowanie pamięci: 950 MHz

CHROME

Do każdej z powyższych kart dołączono między innymi pełną wersję gry Chrome PL !

GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl

Dane techniczne:

Nazwa: MSI Personal Cinema FX5200-VT128
Procesor 3D: Nvidia GeForce FX 5200
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: nie ma
Wyjścia wideo: tak (ViVo)
Wejścia wideo: tak (ViVo)
Dodatkowe: tuner TV i FM, pilot zdalnego sterowania

MSI Personal Cinema FX5200-VT128 to połączenie niezbyt szybkiego akceleratora 3D oraz świetnego tunera TV i FM z funkcjami ViVo.

Osobiste kino...

MSI Personal Cinema FX5200-VT128

techNICK

Niedawno pojawiła się na rynku nad wyraz ciekawa konstrukcja. Ciekawa i kontrowersyjna. Inżynierowie Nvidii połączyli duże możliwości cyfrowego tunera telewizyjnego z pełną obsługą ViVo, z niezbyt wielką mocą akceleratora graficznego GeForce FX 5200.

MSI Personal Cinema FX5200-VT128 to właśnie urządzenie, o jakim napiszę kilka słów. Karta ma tu bardzo zwartą formę. Spory radiator wystarczy, by schłodzić procesor graficzny (bezgłośna praca). Mikroskopijnych rozmiarów tuner oraz charakterystyczne złącze pozwalające na podłączenie zewnętrznego modułu z wejściami i wyjściami, jak też dobrze zaprojektowany i wykonany pilot dopełniają całości.

Instalacja samej karty nie należy do łatwych. Specjalny program ładuje sterowniki nie tylko dla urządzenia właściwego, ale także wszystkich innych, czyli tunera TV, miksera dźwięku, do obsługi pilota oraz tunera radiowego. Sytuacja wygląda jeszcze mniej ciekawie, gdy w systemie mieliśmy inną kartę, a w przypadku konstrukcji Nvidii kłopoty mamy gwarantowane. Wówczas dobrze by było użyć jednej z dostępnych aplikacji (np. Driver Cleaner), aby pozbyć się z systemu poprzednich sterowników. Dopiero po takim „sprzątaniu" wszystko powinno się udać. Pozostaje jeszcze instalacja aplikacji i odpowiednie ich skonfigurowanie, w tym ustalenie źródła obrazu (tuner, złącza zewnętrzne: Chinch, S-Video), jak i jego parametrów. Pomocna okazuje się tu funkcja redukcji przeplotu (Deinterlace), dzięki której ruchomy obraz i przechwytywane klatki nie są „postrzępione". Czasem - mimo włączonych filtrów poprawiających obraz - wyświetlane są artefakty (widoczne błędy). Efekt ten występuje najczęściej w przypadku stacji TV z niezbyt silnym sygnałem. Obraz przechwytywany na dysk charakteryzuje się całkiem względną jakością, a o dźwięku nie można napisać nic złego.

Pilot dołączony do zestawu wykonany jest niezwykle starannie i z doskonałych materiałów. Komunikuje się on z odbiornikiem za pomocą fal radiowych, nie zaś podczerwieni. Dzięki oprogramowaniu Nvidii można mu przyporządkować obsługę dołączonych do karty aplikacji oraz kilku dodatkowych, jakich często używają osoby wykorzystujące multimedialne zalety komputera. Jedną z jego ciekawych funkcji jest możliwość zdalnego sterowania kursorem myszy oraz symulacja wciskania jej przycisków, dzięki czemu, choć niezbyt precyzyjnie, obsłużymy niejedną aplikację, której nie przewidziano na liście predefiniowanych ustawień.

Jeśli zaś chodzi o akcelerację dostępną w przypadku gier, niestety karta ta nie należy do mocarzy. Jest to jedno z najwolniejszych urządzeń zgodnych ze specyfikacją DirectX 9. Niemniej jednak po wyłączeniu fajerwerków graficznych poprawiających wygląd obrazu w grach, ale ogromnie obciążających układ 3D, da się przyzwoicie pograć do rozdzielczości 800 x 600 (dla desperatów 1024 x 768).

MSI Personal Cinema FX5200-VT128, mimo niezbyt wydajnej pracy z aplikacjami 3D oraz grami, świetnie nadaje się dla kogoś, komu zależy na wykorzystaniu multimedialnych możliwości komputera oraz dla tych ceniących zintegrowane rozwiązania konstrukcyjne.

MSI Personal Cinema FX5200-VT128

Cena: 739 zł

Producent: Microstar International
Dystrybutor: Action Sp. z o.o., 01-248 Warszawa ul. Jana Kazimierza 46/54
www.action.pl

Podobne:
brak

⊕ świetna jakość obrazu dekodowanego przez tuner oraz przechwytywanego z wejść S-Video i Composite
⊕ bezgłośna praca (radiator bez wentylatora)
⊖ mierna wydajność w grach i aplikacjach 3D (na poziomie GF 4 MX460)

POWER 6
ECO 6

www.msi-polska.pl
www.msi.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Certyfikat THX: brak
Obsługiwane formaty: stereo, 2.1, 4, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1
Złącza: USB, wejście liniowe, wejście mikrofonowe, optyczne wejście cyfrowe S/PDIF, liniowe wyjścia (Przód/Tył/Środek/SUB), wyjście liniowo-słuchawkowe (pobocznej), cyfrowe wyjście optyczne S/PDIF
Potencjometry: regulacja głośności wyjścia słuchawkowego, regulacja sygnału dla wejścia mikrofonowego
Diody informacyjne: dioda zasilania (Power LED) i aktywności systemu Dolby
Stosunek sygnału do szumu: do 102 dB
Sterowniki pod: Windows 98SE, 2000 SP2, Me i XP
Programy: Creative MediaSource 2, Creative Device Control, Creative Speaker Settings, Creative EAX Console, Creative Graphic Equalizer, Creative Surround Mixer, Creative WaveStudio,

Creative SB Audigy 2 NX to zewnętrzny moduł dźwiękowy o możliwościach zbliżonych do kart Audigy 2 ZX.

5.1 do laptopa...

Creative SB Audigy 2 NX

techNICK

Niejednokrotnie jako użytkownicy komputerów nosimy się z zamiarem zakupu nowej karty muzycznej. Niektórzy - ci korzystający z laptopów, mimo że dysponują napędem DVD nie są w stanie cieszyć się pełnią szczęścia, gdyż stereofoniczny dźwięk nie dostarcza odpowiednich wrażeń.

Creative SB Audigy 2 NX to karta, a właściwie moduł dźwiękowy, dzięki któremu można dokonać upgrade'u komputera stacjonarnego lub laptopa, a w przypadku posiadania obydwu urządzeń można go wykorzystać do jednego, jak i drugiego. Mankamentem jest tu fakt, że do komunikacji z komputerem potrzebne jest złącze USB, a do pełni szczęścia (dla wszystkich zaawansowanych funkcji) port w wersji 2.0, który niezbyt często występuje w laptopach, a na dodatek energia pobierana z tego złącza nie wystarcza i konieczny jest zewnętrzny zasilacz sieciowy.

Urządzenie jest w stanie dekodować dźwięk w systemie Dolby Digital 5.1 i 7.1, dysponuje także 24-bitowymi przetwornikami, dzięki czemu odstęp sygnału od szumu wynosi 102 db. Moduł jest w stanie samplować dźwięk w standardzie 24 bity/96 kHz. Pełna zgodność z systemem EAX3 oraz CMSS zapewnia wsparcie dla większości nowych gier.

Dodatkowym atutem urządzenia jest bezprzewodowy pilot pozwalający sterować nie tylko NX-em, ale także aplikacjami. W zestawie znajdziemy płytki z programami znanymi z innych konstrukcji Creative, w tym Feature Showcase Demonstration, Creative DVD-Audio Sampler Disc, pakiet oprogramowania Creative Software Pack.

Creative SB Audigy 2 NX to bardzo ciekawa konstrukcja, dzięki której w bardzo prosty sposób rozszerzymy komputera stacjonarnego, ale przede wszystkim przenośnego.

Creative SB Audigy 2 NX

Cena: 570 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel. (0 22) 853 02 66

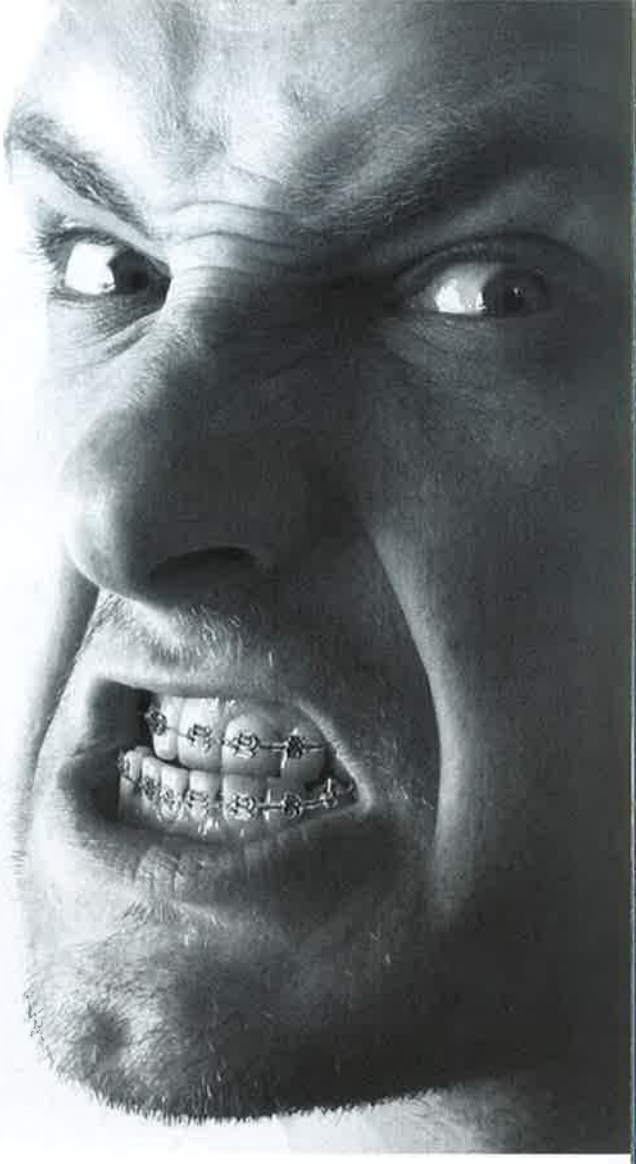
Podobne:
Creative Audigy 2 ZX #13/2003

⊕ duże możliwości (niemal takie jak w Creative SB Audigy 2 ZX)
⊕ zgrabne obudowa i pilot
⊖ konieczne zewnętrzne zasilanie

POWER 8
ECO 7

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



to ważne, jaki masz aparat

PHOTON
41ZOOM-3 COMBO
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 2x zoom cyfrowy

PRODUKT ROKU 2003 PC WORLD KOMPUTER
PRODUKT ROKU 2003 PC WORLD KOMPUTER

PENTAGRAM
Photon 33 zoom-3

PROMOCJA:
1190 zł z VAT!

Aparaty cyfrowe z linii PHOTON zdobyły wiele prestiżowych wyróżnień, m.in.: "Komputer Świat JAKOŚĆ", "Wybór Redakcji" PC WORLD Komputer, Rekomendację CD Action, "Produkt Roku 2003 - Wybór Czytelników" oraz "Produkt Roku 2003 - Wybór Redakcji".

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski: MULTIMEDIA VISION tel.(022) 338 9000 www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Dane techniczne:

Matryca: 17" TFT
Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty
Wielkość plamki: 0,26 mm
Waga: 5 kg
Wymiary: 38 2 x 59 x 35.6 cm
Kontrast: 450:1
Jasność: 260 cd/m2
Czas reakcji: 25 ms
Kąt widzenia: 140 x 140 stopni
Wejścia: VGA (D-SUB)
Wyjścia: brak
Dodatkowe: regulowany, teleskopowy wysięgnik, funkcja Pivot (obracanie ekranu o 90 stopni)

AOC LM729 to siedemnastocalowy panel LCD, z głośniczkami, regulacją wysokości oraz obracanym ekranem.

Nowy znaczy lepszy

AOC LM729

■ **MAXio**

Najnowszy monitor ze „stajni" AOC trafił do nas tuż po pojawieniu się u dystrybutora w Polsce. Jest to tak nowa konstrukcja, że prosto z naszego laboratorium pojechała do... certyfikacji!

Monitor AOC LM729 prezentuje się dość okazale - obudowa jest dwukolorowa, a to za sprawą srebrnego tworzywa i pokrytej czarnym materiałem maskownicy kryjącej stereofoniczne głośniczki. Przyciski sterujące znajdują się po prawej stronie na krawędzi obudowy.

Urządzenie pobiera sygnał poprzez złącze D-Sub (standardowy przewód VGA) lub DVI (cyfrowe – lepsza jakość obrazu i bez konieczności używania autokalibracji). Szybki czas reakcji komórki oraz przyzwoity kontrast i jasność sprawiają, że nawet długotrwałe korzystanie z tego monitora nie powoduje zbyt dużego zmęczenie oczu.

Głośniki nie są w tym przypadku rewelacyjne, ale to przypadłość większości monitorów z funkcjami multimedialnymi.

Dużym plusem z kolei jest teleskopowy wysięgnik, dzięki któremu monitor można ustawić blisko podstawy lub kilkanaście centymetrów powyżej blatu biurka. Niestety nie jest to płynna regulacja, a w pozycji zsuniętej (krótkiej) całość trzeba zabezpieczyć zawleczką. Dodatkiem jest tu funkcja Pivot, czyli możliwość obrócenia ekranu o 90 stopni, dzięki czemu możemy redagować tekst na ekranie tak, jakbyśmy pisali na kartce A4.

Całość sprawia naprawdę pozytywne wrażenie, choć ceny tego typu konstrukcji są nadal poza zasięgiem zwykłego zjadacza chleba. Przyznam, że pracowało mi się z tym urządzeniem nadzwyczaj dobrze i trudno mi było się z nim rozstać.

AOC LM729 to przyzwoite urządzenie, jakie z powodzeniem zastąpi dziewiętnastocalowy monitor CRT i pozostawi jeszcze sporo miejsca. Gdy cena tych urządzeń spadnie, monitory LCD zawojują świat - już teraz powoli wypierają z rynku konstrukcje kineskopowe.

AOC LM729

Cena: 2175 zł
Dostarczył: AOC Intl. (Europe) GmbH
tel. (071) 368 44 43
faks (071) 792 11 15

Podobne:
LG Flatron L1800P #10/2003

⊕ regulowana wysokość i funkcja Pivot
⊕ ciekawy wygląd
⊖ nie najlepszej jakości głośniczki

POWER 7
ECO 6

www.aocmonitor.com

Dane techniczne:

Obsługiwane standardy DVD: +R, +RW, -R, -RW
Obsługiwane standardy CD: Audio, R, RW
Bufor: 2 MB
Wymiary: 145x41,3x170 mm
Prędkości zapisu: DVD+R (4x), DVD+RW (4x), DVD-R (4x), DVD-RW (2x), CD-R (40x), CD-RW (24x)
Prędkości odczytu: DVD-ROM (12x), CD-ROM (40x)
Czas dostępu: 120 ms
Mt. Rainier: nie obsługuje
Oprogramowanie: Sonic MyDVD 4.0
Inne: płytka DVD+RW (4x) i DVD+R (4x)
Gwarancja: 2 lata

LiteON LDW-411S to nagrywarka będąca w stanie odczytać i zapisać dane na dowolnych, dostępnych w Polsce krążkach.

Zgodność ze wszystkimi formatami...

LiteON LDW-411S

■ **Maciej Lewczuk**

Nagrywarki DVD jeszcze rok temu kosztowały nawet kilka tysięcy złotych. Potem ceny zaczęły spadać na łeb na szyję do poziomu napędów Combo (nagrywarka CD-R/RW + DVD-ROM). Obecnie możemy wypalić film w dowolnym formacie DVD za niewiele ponad pięćset złotych.

LiteON LDW-411S to multinagrywarka DVD i nie tylko. Urządzenie zgodne jest ze wszsytkimi popularnymi formatami DVD-R i –RW oraz DVD+R i +RW. Oczywiście radzi sobie świetnie z CD-R i RW, a także odczytuje wszystkie tego typu krążki.

Urządzenie świetnie radzi sobie z korekcją błędów zarówno przy płytach z danymi jak i muzyką i to zarówno przy CD oraz DVD. Zaletą jest, niewątpliwie możliwość zapisywania nośników o większych niż standardowe pojemnościach, czyli płyt 800 i 870 MB.

Jeśli użytkownik ma zamiar kopiować krążki zabezpieczone nowoczesnymi procedurami (Key2Audio czy Safe-Disc lub innymi) to będzie zmuszony polować na najnowsze wersje firmware'u czyli BIOS-u nagrywarki, gdyż nie ze wszystkimi radzi sobie dobrze.

Mankamentem jest także brak obsługi standardu Mt. Rainier (ulepszona obsługa płyt CD-RW z poziomu systemu operacyjnego), który niejednemu użytkownikowi mógłby być przydatny.

Szybki i bezproblemowy odczyt oraz duża prędkość zapisu na wszystkich nośnikach to niewątpliwie zalety napędu LiteON. LDW-411S powinien zadowolić każdego użytkownika, którego stać na zakup tego typu napędu. Oczywiście podstawowym kryterium wyboru powinno być to, czy główną potrzebą jest obsługa niemal wszelkich dostępnych nośników danych. Jeśli tak, polecam tę konstrukcję.

LiteON LDW-411S

Cena: 570 zł
Dostarczył: AB SA, ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.liteon.ab.pl

Podobne:
LG GSA-4040B #10/2003

⊕ obsługa wszystkich popularnych standardów zapisu i odczytu danych na płytkach
⊕ dobra korekcja błędów
⊖ nie radzi sobie z niektórymi systemami zabezpieczeń

POWER 8
ECO 8

www.liteonit.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Chciałoby się to mieć...

Dane techniczne:

Typ sensora: CCD
Rozdzielczość: do 1280 x 960 punktów
Podłączenie: przewód USB (2,7 m)
Dodatkowe: podwyższenie o 22 cm
Mikrofon: wbudowany
Powiększanie obrazu: jest
Inne: wmontowane silniczki do poruszania kamerą w zakresie 180 stopni w poziomie i 60 stopni w pionie

Logitech QuickCam Sphere jest w stanie śledzić naszą twarz w zakresie 180 stopni w poziomie i 60 w pionie.

Świetną jakość obrazu oraz nowatorski system automatycznego śledzenia obiektów.

Oko terminatora!

Logitech QuickCam Sphere

■ techNICK

W świecie cyfrowych kamer internetowych nie działo się do niedawna nic nadzwyczajnego. Powiększano rozdzielczość sensorów, dodawano możliwość powiększania obrazu, no i oczywiście modyfikowano oprogramowanie.

Firma Logitech wyprzedziła konkurencję o generację. Można tak powiedzieć, gdyż Logitech QuickCam Sphere wprowadza zupełnie nowe standardy jakości oraz użyteczności.

Kamera ma kształt kuli umieszczonej na solidnej podstawie lub też na tej podstawie na specjalnym, demontowalnym wysięgniku. Niby nic nadzwyczajnego, ale... Całość poruszana jest silniczkiem, który jest w stanie obracać "główką" urządzenia w zakresie 180 stopni. W kulistej obudowie umieszczono obiektyw kamery, który także poruszany jest silniczkiem, tym razem w pionie w zakresie 60 stopni. Całość sterowana jest oprogramowaniem, które pozwala na śledzenie naszej twarzy, gdy prowadzimy wideo-konferencję lub przygotowujemy film instruktażowy itp. Dodatkowo oprogramowanie automatycznie powiększa i oddala obraz, gdy jest to konieczne. Dzięki filtrom podbijającym kolor i kontrast, a także poprawiającym jasność (wszystko dzieje się automatycznie, choć można zmienić parametry ręcznie) całość prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Mankamentem jest to, że słychać pracę silniczków poruszających kamerą podczas korzystania z wbudowanego w urządzenie mikrofonu.

Gdyby dopracować jeszcze algorytmy śledzenia, byłoby to niemal idealne urządzenie. Zdarza się, że mocno kontrastowy obiekt na trasie naszego ruchu bardziej "zainteresuje" kamerę i obraz skupi się na nim (mocne źródło światła lub roślina na białym tle). Logitech QuickCam Sphere to bardzo dobry, choć ciut za drogi sprzęt.

Logitech QuickCam Sphere

Cena: 695 zł
Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8
01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
www.megabajt.com.pl

Podobne:
Logitech QuickCam Express/ Pro 4000 #3/2003

⊕ świetny pomysł ze śledzeniem twarzy (w tym powiększanie)
⊕ dobra jakość kolorów, nawet przy słabszym oświetleniu
⊖ algorytm śledzenia należałoby poprawić

POWER 9
ECO 5

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wydobywa
prawdziwe barwy

Plustek OpticSlim 2400

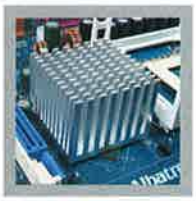
rozdzielczość optyczna 1'200x2'400 dpi, interpolowana 24'000 dpi, podłączenie i zasilanie USB, układ optyczny Plustek ACIS (*Advanced Color Image Sensor*), polskie sterowniki, pakiet graficzny CorelDRAW Essentials, program OCR FineReader 5.0 Sprint (pełna polska wersja), podręcznik o obrazie cyfrowym, gwarancja 24 miesiące z bezpłatnym serwisem S.O.S.

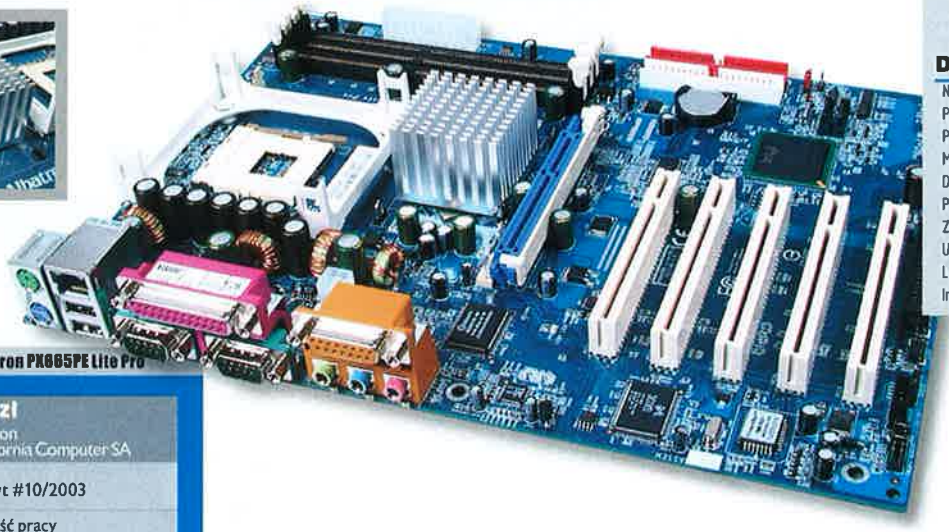
PRODUKT ROKU 2003 PC WORLD KOMPUTER

Aż dwa skanery Plustek zostały wybrane Produktem Roku 2003 Wybór Czytelników: OpticPro S28 (skanery CCD do 500 zł) oraz OpticPro ST24 (skanery CCD od 500 zł)

Plustek
The Ultimate In Office Imaging

Autoryzowany wyłączny dystrybutor w Polsce:
MULTIMEDIA VISION
tel. (22) 338 9000
www.plustek.pl





Dane techniczne:

Nazwa: Albatron PX865PE Lite Pro
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz (do 1 GHz)
Dual DDR: brak
Pamięci: 3*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: Realtek ALC655 (5.1)
LAN: 3Com 3C910-A01
Inne: 6*USB

Albatron PX865PE Lite Pro

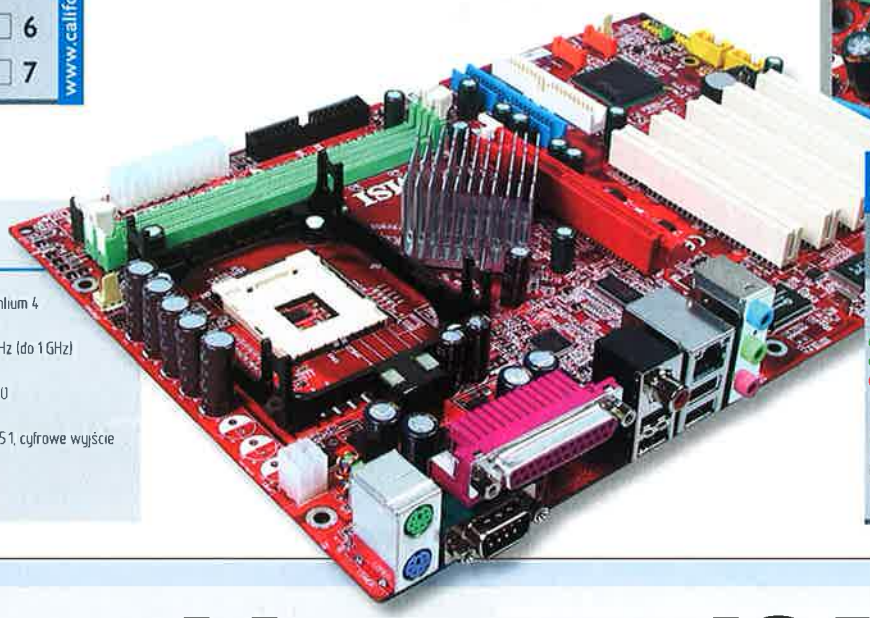
Cena: 465 zł
Producent: Albatron
Dystrybutor: California Computer SA

Podobne:
Zestawienie płyt #10/2003

⊕ niezła stabilność pracy
⊕ 6 złączy USB
⊖ beznadziejne umieszczenie złącza FDD

POWER 6
ECO 7

www.california.pl



Dane techniczne:

Nazwa: MSI 848P Neo
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz (do 1 GHz)
Dual DDR: brak
Pamięci: 2*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: ALC655 (5.1, cyfrowe wyjście elektryczne audio)
LAN: Realtek 8110S (Gigabit)
Inne: 6*USB

MSI 848P Neo

Cena: 425 zł
Producent: Microstar
Dystrybutor: Microstar International

Podobne:
Zestawienie płyt #10/2003

⊕ bardzo dobre możliwości podkręcania
⊕ cyfrowe wyjście elektryczne audio
⊖ nieprzemyślane umieszczenie złącza AGP (tuż przy mostku północnym)

POWER 7
ECO 7

www.msi-polska.pl

Tanie platformy dla Intela...

Płyty z chipsetem i848P - zes

techNICK

W numerach 9 i 10 CDA prezentowaliśmy kilka płyt głównych zbudowanych z wykorzystaniem chipsetów zapewniających bardzo dużą wydajność i dysponujących dodatkowymi rozwiązaniami technologicznymi, jakie poprawiają użyteczność tych konstrukcji.

Minęło trochę czasu i ukazał się kolejny chipset Intela przeznaczony dla procesorów tego samego producenta. Urządzenie zapewnia korzystny stosunek wydajności do ceny, a mowa tu oczywiście o **i848P**, który - ani chybi - jest lekko okrojoną wersją kości i865P. Tej ostatniej "obcięto" jeden z dwóch kanałów pamięci (i865P był w stanie obsłużyć pamięci w trybie Dual Channel). Niektórzy oburzą się po przeczytaniu poprzedniego zdania, bowiem jest to przecież całkiem nowy chipset. Jak w takim razie wytłumaczyć fakt, że osiągi płyt z nowym, tańszym chipsetem są niemal identyczne z tymi uzyskanymi na platformach z szybkim i865P, a różnice występują jedynie tam, gdzie pamięć komputera, a konkretnie jej przepustowość - ma znaczenie?

Oczywiście poza dwukanałową obsługą pamięci chipset i848P jest w stanie zapewnić wsparcie najnowszym procesorom wymagającym magistrali 800 MHz. Poprzednie tanie układy i845PE, wraz z odpowiednio dobranymi komponentami, pracowały z taką szyną, lecz jedynie kilka z nich stabilnie. Część tych, którym zależało na bezstresowej pracy z nowymi procesorami, niechętnie spoglądało na konstrukcję z chipsetami i865P i i875P, ponieważ były one dość drogie. Zaczęto sięgać po konstrukcje z kośćmi VIA czy SIS. Obecnie Intel poszedł tym użytkownikom na rękę i zaoferował produkt przeznaczony na rynek tańszych rozwiązań. Przedstawimy tu zatem kilka takich konstrukcji wykorzystujących nowy układ.

Na pierwszy ogień wzięliśmy konstrukcję Albatrona z nazwą **PX865PE Lite Pro**. Płyta zbudowana na niebieskim laminacie właściwie posiada wszystko, co jest potrzebne do zbudowania nawet całkiem silnej maszyny. Radiator na mostku północnym (tym między gniazdem procesora a portem AGP) umieszczono w taki sposób, by radiatory na najszybszych kartach graficznych nie zahaczały o niego. Niestety z gniazdami pamięci nie jest już tak dobrze, ponieważ w przypadku dłuższej karty VGA nie da się włożyć ani wyjąć modułów bez uprzedniego demontażu akceleratora. Mankamentem jest tu także miejsce zamontowania złącza FDD, a znajduje się ono za złączami PCI, czyli na samym brzegu płyty. „Podkręcaczy" ucieszy zapewne to, że zegar magistrali możemy tu podnieść nawet do 500 MHz (co 1 MHz), napięcie procesora do 1,85 V, AGP do 1,6 V i co ważne - użyć dzielnika częstotliwości przy pamięciach, a to wydatnie zwiększa stabilność w urządzeniach z szybkimi zegarami.

Asus P4P800S to jedna z największych gabarytowo konstrukcji w tym zestawieniu, dzięki temu jednak na jej powierzchni udało się niemal wzorcowo rozmieścić poszczególne elementy. Radiator na mostku południowym oddalony jest od portu AGP o 30 mm (!) i 13 mm od miejsca na radiator procesora. Pamięci można bez problemu uzupełniać lub wyjmować, bez konieczności demontażu karty VGA. Wszystkie złącza pogrupowano tu w blokach, dlatego nie ma problemu z

Tańsze, ale dają radę...

Dane techniczne:

Nazwa: Abit IS7-V
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz (do 1 GHz)
Dual DDR: brak
Pamięci: 2*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: Realtek ALC650 (5.1, cyfrowe wyjście optyczne audio)
LAN: Realtek RTL8101L
Inne: 6*USB

Abit IS7-V

Cena: 360 zł
Producent: ABIT
Dystrybutor: ABIT Polska

Podobne:
Zestawienie płyt #10/2003

⊕ bardzo małe gabaryty
⊕ spore możliwości podkręcania
⊖ niezbyt fortunne umieszczenie złącza FDD

POWER 6
ECO 8

www.abit-poland.com

Dane techniczne:

Nazwa: Asus P4P800S
Procesory: Intel Celeron, Pentium 4
Podstawka: Socket 478
Magistrale: 400/533/800 MHz (do 1 GHz)
Dual DDR: brak
Pamięci: 3*DDR 266/333/400
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: ADI AD1985 (5.1, cyfrowe wyjście elektryczne audio)
LAN: Intel CSA 82547EI (Gigabit)
Inne: 6*USB i 2*FireWire

Asus P4P800S

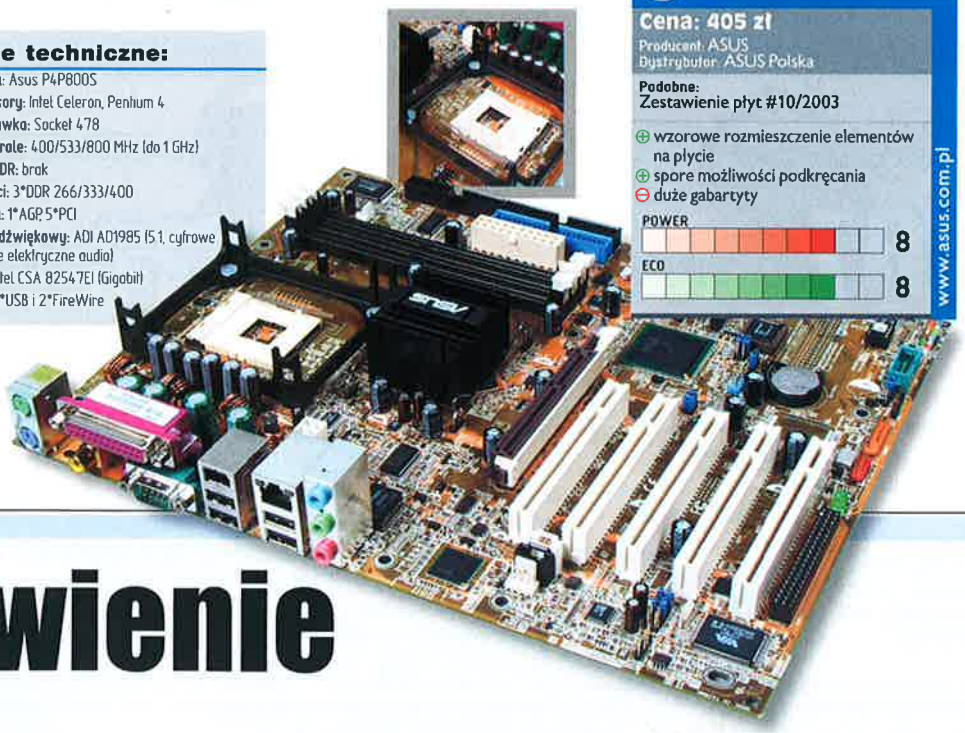
Cena: 405 zł
Producent: ASUS
Dystrybutor: ASUS Polska

Podobne:
Zestawienie płyt #10/2003

⊕ wzorowe rozmieszczenie elementów na płycie
⊕ spore możliwości podkręcania
⊖ duże gabarty

POWER 8
ECO 8

www.asus.com.pl



tawienie

poprowadzeniem przewodów czy wentylacją wnętrza komputera. Na płycie umieszczono także cztery porty USB, jeden FireWire oraz cyfrowe wyjście dźwiękowe - elektryczne (analogowe są również). Bardzo dobrym pomysłem jest także pokolorowanie złączy w bloku, w którym możemy podłączać diody, reset i włącznik komputera. Rozwiązania sprzętowe poprawiające stabilność oraz pozwalające na bezstresowe podkręcanie parametrów procesora i pamięci zasługują w tym przypadku na wyróżnienie.

Abit IS7-V - w przeciwieństwie do poprzedniczki - jest najmniejszą z konstrukcji tej listy. Jednak i tutaj świetnie rozmieszczono dane elementy, dzięki czemu radiator chipsetu znajduje się odpowiednio daleko od portu AGP i podstawki procesora. Niestety gabaryty urządzenia (niezbyt imponujące) sprawiają, że mocno się ono nagrzewa podczas intensywnej pracy. Tylko dwa złącza pamięci umieszczono w taki sposób, aby dostęp do modułów był bezproblemowy. Poza tym złącze FDD (stacji dyskietek) umieszczono blisko złącza PCI. Plusem z kolei jest tu optyczne wyjście sygnału dźwiękowego i pięć gniazd analogowych. Niezła stabilność i takie same możliwości podkręcania to kolejne zalety Abita.

MSI 848P Neo to konstrukcja dobra, lecz nie przemyślano w niej rozmieszczenia elementów na jej powierzchni. W najgorszy sposób umieszczono tu mostek północny, wraz z masywnym radiatorem - jest on oddalony od złącza AGP o 4 mm i jedynie dwa złącza pamięci niemal nachodzą na port AGP! W sumie jednak są to wszystkie poważniejsze wady tej konstrukcji. Pozostałe złącza i porty rozmieszczono już całkiem przyzwoicie. Kolorowe oznaczenia złączy oraz obfita liczba wyprowadzeń sprawiają, że łatwo w tym przypadku samodzielnie zbudować komputer. Dodatkowo sprzętowe systemy oraz programowe wsparcie pozwalają na wyciśnięcie z podzespołów, głównie procesora i pamięci, kolejne pokłady mocy z zachowaniem wysokiej stabilności systemu.

Trudno się zdecydować na którąś z wyżej opisanych płyt, choć jeśli wziąć pod uwagę ich ceny oraz możliwości - myślę, że każdy powinien znaleźć coś, co go zainteresuje. Osobiście wahałbym się między Asusem i Abitem.

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty: DVD, DVD-Audio, CD-Audio, VCD, SVCD, MP3, JPG
Dolby Digital: wbudowany procesor
Wyjścia: SCART, cyfrowe elektryczne, elektryczne 5.1 (6*Chinch), stereo (2*Chinch)
Gwarancja: 2 lata
Wymiary: 430x280x58 mm
Waga: 3,2 kg
Wyświetlacz: jest
Pilot: jest

Ronin P807 to niezbyt drogi i obsługujący sporo funkcji odtwarzacz DVD, VideoCD, CD-Audio, MP3, JPG i DVD-Audio.

Płaskie jak deska, a odtwarza...

Ronin P807

■ MAXio

Odtwarzacze DVD staniały już tak bardzo, że ich cenę można porównać do przenośnego lub stacjonarnego odtwarzacza CD. Wielu znanych producentów może zacząć się obawiać coraz szerzej dostępnych urządzeń o dość dobrych parametrach, za które dużo nie zapłacimy.

Ronin P807 jest kolejną propozycją tej firmy, z którą dane nam było się zapoznać. Tym razem jest to urządzenie o szerokości odpowiadającej przyjętym standardom (43 cm), lecz wysokości-grubości określanej mianem Slim (płaski-cienki), gdyż wynosi zaledwie 5,8 cm. Na przednim panelu umieszczono podstawowe przyciski sterujące pracą urządzenia oraz wyświetlacz, na którym możemy odczytać większość ważnych danych (rodzaj płyty, kąt oglądania sceny, licznik tytułów i scen, czas odtwarzania i inne dane).

Odtwarzacz podłączany jest do telewizora poprzez złącze SCART lub Chinch. Dźwięk wyprowadzono za pomocą cyfrowego złącza elektrycznego, sześciu złączy analogowych (dla Dolby Digital 5.1) oraz dwóch dla standardu stereo.

Innymi funkcjami urządzenia można sterować za pomocą pilota na podczerwień, którego zasięg wynosi do 7 metrów.

Ronin P807 obsługuje większość potrzebnych funkcji, wśród których znajdziemy: powiększanie i pomniejszanie obrazu, wybór ścieżki dźwiękowej i napisów, a także zmiana konta kamery (jeśli film DVD przewiduje taką możliwość).

Dobrze rozwiązano obsługę płyt z nagranymi plikami MP3. Bez problemu możemy nawigować po folderach i ustalać kolejność odtwarzania, wszystko zwizualizowano na ekranie TV.

Ronin P807 to niezbyt drogi i obsługujący sporo funkcji odtwarzacz.

Ronin P807

Cena: 399 zł
Dostarczył: AB SA, ul. Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00 www.liteon.ab.pl

Podobne:
Ronin 215F #10/2003

⊕ odtwarza wiele formatów
⊕ wbudowany dekoder Dolby Digital

⊖ nie da się nawigować po plikach MP3 bez włączonego TV

POWER 6
ECO 7

www.liteonit.com

Dane techniczne:

Pojemność: 128 MB
Podłączenie: USB
Odtwarzanie MP3/WMA: Tak/Tak
Radio FM: tak (stereo)
Dyktafon: tak (z możliwością nagrywania z radia, regulowana jakość)
Słuchawki: douszne
Wymiary: 95,7x31x18,9 mm
Waga: 29 g (bez baterii)
Dodatkowe: przedłużacz USB 1 m

Świetny stosunek dużych możliwości do w miarę przystępnej ceny.

MSI Mega Stick 1 to niezłe połączenie pamięci przenośnej, odtwarzacza MP3, dyktafonu i radia FM.

Wielkiego patyka wersja pierwsza...

MSI Mega Stick 1

■ techNICK

Klucze USB, będące pamięciami przenośnymi, bardzo rzadko występują bez dodatkowych funkcji. Jedną z najpopularniejszych jest dołożenie modułu odpowiedzialnego za odtwarzanie plików muzycznych.

MSI Mega Stick 1 jest właśnie tego typu urządzeniem, choć dodatkowych funkcji ma znacznie więcej. Oprócz odtwarzania MP3 i plików WMA posiada wbudowane stereofoniczne radio FM, czytelny wyświetlacz, możliwość powtarzania wybranego fragmentu pliku audio (przydatne przy nauce), a także jest w stanie nagrywać dźwięk z wbudowanego mikrofonu (dyktafon) oraz z radia. Co najważniejsze, można w sporym zakresie ustalić jakość nagrań, co ma niebagatelne znaczenie, gdyż im słabsza jakość, tym mniej miejsca potrzeba na zapisanie danych i zwiększa się ogólny możliwy czas nagrań. Oczywiście nie zabrakło predefiniowanych ustawień equalizera, w tym Rock, Jazz, Classical, Pop i Normal. Ekranik, pokazujący dane o urządzeniu, utworach i operacjach, posiada tylne podświetlenie i regulację kontrastu.

Energia pobierana jest z jednej baterii AAA, co wystarcza nawet na 7 do 8 godzin ciągłego odtwarzania. Wyróżnić trzeba także doskonałą jakość nagrań przy wyborze najlepszych parametrów, a przy słabszych dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Niewielka waga i kompaktowe rozmiary to kolejne atuty urządzenia. Mankamentem może być obudowa z jasnego tworzywa, które jest dość twarde, lecz widać na nim ślady użytkowania.

Jeśli potrzebujecie pojemnego klucza pamięci podłączanego do USB z dodatkowymi możliwościami odtwarzania muzyki, radiem FM i dyktafonem, to MSI Mega Stick 1 powinen spełnić te oczekiwania.

MSI Mega Stick 1

Cena: 499 zł
Dostarczył: Microstar International www.msi-polska.pl

Podobne:
Creative MuVo NX #12/2003

⊕ dużo funkcji dodatkowych
⊕ przystępna cen

⊖ przedłużacz znacznie spowalnia przesyłanie danych

POWER 9
ECO 8

www.msi.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Małe, pojemne, gra i nagrywa...

Jeździć szybko i bezkarnie...

Kierownice PC

Mike-L

Ostatnimi czasy nastąpił prawdziwy wysyp nowych kontrolerów do gier. Okres świąteczny i noworoczny mamy już za sobą, ceny powinny nieco się ustabilizować, a może nawet spaść.

Wielu amatorów szybkiej jazdy samochodem po lodzie, asfalcie, szutrze i innych nawierzchniach zapewne próbowało kontrolować pojazdy za pomocą klawiatury, myszy lub czasem joysticka. Właściciele konsol często nie widzą świata poza padem, dopóki nie pograją za pomocą kierownicy. Gdy ma ona opcję wibracji, to już dobrze, bo podobnie jest w padach z Rumble, a gdy producent „dorzuci" pełną obsługę technologii Force Feedback, to już niemal ideał (jak na komputery).

Tym razem zaprezentujemy różne konstrukcje, gdyż są tu i zwykłe, proste kierownice, znajdą się też te wyposażone w dodatkowe udogodnienia, a na okrasę dodaliśmy jeszcze te kontrolery, które charakteryzują się niemal pełnym wyposażeniem w nowoczesne rozwiązania technologiczne.

Postaraliśmy się nie dublować w opisach tych urządzeń, które już opisywane były w starszych numerach CDA. Przy każdej z kierownic zamieszczamy krótki opis najciekawszej, lub najbardziej zauważalnej, cechy. W tabelce natomiast znajdziecie informacje techniczne, czyli zestawienie cech produktów wraz z cenami oraz naszą oceną **pod względem bogactwa opcji (Power)** oraz **opłacalności zakupu (Eco)**. Kierownice najtańsze i najprostsze składają się z koła umieszczonego w podstawie przytwierdzanej do biurka oraz modułu pedałów. Posiadają kilka przycisków i mały zakres wychylenia w obydwie strony. Konstrukcje droższe i zapewniające większy komfort zabawy to urządzenia wyposażone w opcje dodatkowe, czyli ręczne manetki zmiany biegów, sporą liczbę przycisków, a także technologię wibracyjną nazywaną różnie, w zależności od producenta. Najdroższe kierownice posiadają wbudowane silniki zapewniające zgodność z technologią Force Feedback, co oznacza, że opór przy przekręcaniu koła będzie różny w zależności od „warunków na drodze", odczuwalne będą kamienie, koleiny czy zderzenia z przeszkodami, a czasem koło będzie chciało wyrwać się nam z rąk. Są to efekty, które sprawiają, że jazda jest bardziej realistyczna, ale także bardziej męcząca. Trzeba czasem mieć nie lada krzepę, by skończyć kilka rajdów pod rząd (kilka godzin grania).

Jeśli planujecie zakup kierownicy, z pewnością wśród prezentowanych w niniejszym numerze, a także w poprzednich, znajdziecie coś dla siebie.

Producent	Media-Tech	Media-Tech	MediaTech	Trust
Nazwa	MT172 Cyber Race	MT173 Cyber Race Pro	MT174 Le Mans Racing	NF340 Race Master
WWW	www.media-tech.pl	www.media-tech.pl	www.media-tech.pl	www.trust.com
Cena	159 zł	199 zł	179 zł	79 zł
Zakres pracy koła	270 stopni	180 stopni	180 stopni	250 stopni
Biegi	Wiosełka/Manetka	Wiosełka	Wiosełka/Manetka	Wiosełka
Przyciski/HAT	12/jest	6/są 2	6/są 2	6/jest
Wibracje	Vibration Force	Force Feedback	Vibration Force	Brak
Inne	Brak	Brak	Brak	Brak
Gwarancja	2 lata (naprawa/wymiana)	2 lata (naprawa/wymiana)	2 lata (naprawa/wymiana)	2 lata (wymiana)
Plus	Duży zakres wychylenia kierownicy	Technologia Force Feedback	Dwa kontrolery HAT i manetka biegów	Solidne wykonanie
Minus	Problemy z precyzją sterowania	Sprawia wrażenie delikatnej	Słaba precyzja pedałów	Mały zakres wychylenia pedałów
Power	6	7	5	5
Eco	8	8	7	6

Producent	Technology Innovation	Saitek	Tracer	Tracer
Nazwa	Compressor Supreme	R220	Road Star	Fighting Force
WWW	www.manta.com.pl	www.saitek.pl	www.tracer.pl	www.tracer.pl
Cena	159 zł	199 zł	179 zł	79 zł
Zakres pracy koła	180 stopni	180 stopni	180 stopni	250 stopni
Biegi	Manetka	Wiosełka	Manetka	Wiosełka
Przyciski/HAT	12/jest	4/brak	4/brak	16/brak
Wibracje	Vibration Force	Brak	Brak	Force Feedback
Inne	Dźwignia hamulca na osobnym module	Brak	Brak	Brak
Gwarancja	1 rok (naprawa/wymiana)	2 lata (naprawa/wymiana)	2 lata (wymiana)	2 lata (wymiana)
Plus	Możliwość pracy z PSX/PSX2/PC	Świetny wygląd i wykonanie	Obszyta kierownica i manetka biegów	Force Feedback i sporo przycisków
Minus	Kłopotliwa konieczność programowania funkcji	Mało przycisków	Niezbyt atrakcyjny wygląd	Brak przełącznika HAT
Power	7	5	5	7
Eco	7	6	6	8

Media-Tech MT172 Cyber Race

Koło kierownicy można w sumie wychylić o 270 stopni. Gumowa powierzchnia w mejscu, układamy dłonie, zapobiega poślizgowi, nawet gdy gra się dość długo. 12 przycisków oraz krzyżak sterujący (przydaje się w obsłudze menu gier) pozwalają na efektywne wykorzystanie urządzenia. Dwa wiosełka lub manetka umożliwiają ręczną zmianę biegów. Całości dopełnia technologia Vibration Force dająca namiastkę realizmu w grach.

Media-Tech MT173 Cyber Race Pro

Konstrukcja podobna do poprzedniczki, gdyż zastosowano tu niemal identyczny kształt koła (inny kolor gumy). W tej konstrukcji zrezygnowano z manetki do zmiany biegów i technologii Vibration Force na rzecz pełnej zgodności z Force Feedback. Jest to najtańsza na rynku polskim kierownica z tą technologią. Dzięki tej ostatniej funkcji kierownica stawia opór i wyrywa się z dłoni w zależności od sytuacji w grze. Możemy odczuć zmianę nawierzchni drogi, a także wszelkie kolizje i awarie samochodu.

Trust NF340 Race Master

250 stopni wychylenia koła kierownicy oraz 6 przycisków, krzyżak sterujący oraz dwa wiosełka do zmiany biegów to podstawowe cechy konstrukcji Trusta. Niezbyt wielki moduł pedałów, które charakteryzują się niewielkim skokiem. Dobre wyprofilowanie miejsc, w których układamy dłonie, pozwala na długotrwałą zabawę. Ogólnie sprawia wrażenie bardzo solidnie wykonanej.

Media-Tech MT174 Le Mans Racing

Zupełnie nowa konstrukcja, która z wyglądu do złudzenia przypomina produkty firmy Saitek, opisywane w poprzednich numerach CDA. Różni się od nich kolorem oraz zamontowaną manetką zmiany biegów i modułem pedałów. Przyciski, wiosełka (zmiana biegów) oraz dwa sterowniki krzyżakowe dopełniają całości. Nie można zapomnieć o zaimplementowanej technologii Vibration Force.

Kółko, pedały i wajcha do biegów

Technology Innovation Compressor Supreme

Bardzo uniwersalne urządzenie, które można podłączyć do konsoli PSX i PS2, a dzięki dołączonej przejściówce także do PC. Opcja wibracji działa na zasadzie Dual Shock, czyli dwóch silniczków powodujących drgania po prawej lub lewej stronie, co zwiększa realizm zabawy. Jako jedyna posiada osobny moduł z czterokierunkową manetką zmiany biegów oraz hamulcem ręcznym. Posiada możliwość regulacji wysokości oraz kąta nachylenia.

Tracer Fighting Force

Jedna z najtańszych kierownic z Force Feedbackiem na rynku polskim. Szesnaście przycisków, wiosełka do zmiany biegów oraz duży zakres wychylenia koła (270 stopni) i niewielkie gabaryty to niewątpliwe zalety urządzenia. Dość wysoko umieszczone na osobnym module pedały są twarde, lecz zakres ich pracy jest trochę za mały. Dobrze sprawuje się podczas długotrwałej zabawy.

Tracer Road Star

Jedna z najprostszych kierownic w zestawieniu i jednocześnie najtańsza. Dość solidnie wykonana, choć ma skromny wygląd. Komfort zabawy poprawiono, obszywając koło kierownicy skóropodobnym materiałem. Manetka zmiany biegów oraz twarde pedały o małym skoku to uzupełnienie funkcji urządzenia. Zakres pracy koła kierownicy zamyka się w 180 stopniach. Łatwa w instalacji i obsłudze.

Saitek R220

Atrakcyjnie i dość precyzyjnie wykonana kierownica o przeciętnym wychyleniu (w granicach 200 stopni). Cztery przyciski oraz dwa wiosełka są dość dobrze rozmieszczone i osoby o przeciętnej wielkości dłoniach nie powinny mieć kłopotu podczas ich używania. Mankamentem są dość delikatne sprężyny zarówno w kierownicy, jak i pedałach (użyłem klinów wykonanych z gąbki i wreszcie było tak, jak, według mnie, powinno być).

Dane techniczne:

Zestaw 5.1
Wzmacniacz: w osobnym module (12 W Ssub + 5*9 W Sat)
Moc subwoofera/centralnego/satelit: 30 W/10 W/10 W
Wejścia: 3 analogowe miniJack (prawy/lewy-prawy/lewy (tył), subwoofer/centralny)
Gniazda słuchawek: nie ma
Inne: zewnętrzny zasilacz

Tsunami SP-5100.

Podobieństwa i różnice

Tsunami SP-5100 i Creative Inspire GD580

MAXio

Niejednokrotnie kiedy potencjalny klient wybiera się do sklepu z zamiarem kupna głośników, nie zwraca uwagi na jakość i możliwości urządzeń, ponieważ wszystkie wydają mu się podobne. O tym, że to całkiem mylne wrażenie, postaram się przekonać czytelników w niniejszym artykule.

Obydwa prezentowane zestawy należą do rodziny zestawów 5.1, czyli składających się z subwoofera, dwóch głośników dla prawego i lewego kanału, dwóch tylnych - efektowych, oraz centralnego. Oczywiście oba mają też zewnętrzny moduł wzmacniacza, odpowiedzialnego za rozdzielanie sygnału i dodatkowe funkcje.

Tsunami SP-5100 prezentuje się dość okazale - każda kolumna ma dwie membrany, dzięki czemu wysokie i średnie tony są całkiem wiernie odwzorowywane, choć w ograniczonym zakresie. Powyżej 17 kHz powstają ledwie słyszalne zniekształcenia, a czasem daje się je słyszeć przy 10 kHz, ale to tylko w przypadku dźwięków testowych, bowiem podczas odsłuchiwania muzyki nie było już większych problemów. Subwoofer nieźle dawał sobie radę z niskimi tonami, choć przy 75 Hz zdarzało się rezonowanie obudowy. Sporą zaletą jest tu fakt, że głośniki posiadają wyższą znamionową moc maksymalną od tej, jaką może podać na wyjściach wzmacniacz zamontowany w całkiem atrakcyjnie wyglądającym zewnętrznym module. Element ten ma włącznik oraz trzy regulatory, w tym wzmocnienia głośności, basów oraz poziomu dźwięku w kolumnie centralnej. Dodatkowym przyciskiem wybieramy standardowe odtwarzanie sygnału lub przystosowanie wzmacniacza do ścieżki dźwiękowej filmów z DVD. Mankamentem można też nazwać fakt, że sygnał dostarczany jest jedynie poprzez analogowe przewody zakończone wtyczkami miniJack, a zasilaniem zajmuje się zewnętrzny zasilacz.

Creative Inspire GD580 to zestaw, który producent zaleca do grania na konsolach, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać go w komputerze lub kinie domowym. Tutaj także mamy sześć kolumn pracujących w układzie 5.1. Większość podstawowych funkcji jest podobnych do tych w poprzednim komplecie. Kolumny różnią się tym, że mają tylko jedną membranę, lecz charakteryzuje się ona dużo większą precyzją odwzorowywania dźwięków, dzięki czemu wyższe tony są bardziej czyste i „głębokie", choć mimo to brakuje im nieco do ideału. Ich obudowy są dużo solidniejsze i mniej podatne na uszkodzenia. Moduł sterujący wyposażono we włącznik oraz jedno pokrętło sterujące ze zintegrowanym przyciskiem oraz trzy klawisze służące do wyboru trybu pracy. Dwa pierwsze to Analog i Digital, trzeci zaś odpowiada za rozróżnienie, czy dostarczany jest sygnał stereo, muzyczny 5.1 czy filmowy 5.1. Dzięki temu mamy tu dużo większą kontrolę nad dźwiękiem, jaki może być dostarczany z kilku źródeł naraz i na różne sposoby. Wejścia to w tym przypadku dwa złącza Chinch (analogowy sygnał stereo), cyfrowe elektryczne i optyczne, a także analogowe 5.1 (3 gniazda miniJack). Ciekawostką jest to, że do modułu podłączymy dwie pary stereofonicznych słuchawek. Kontrolę nad całością zestawu sprawujemy za pomocą bezprzewodowego pilota.

Jak widzicie na zdjęciach, obydwa zestawy nie różnią się znacznie, lecz jakością zupełnie sobie nie odpowiadają. Nie znaczy to w żadnym przypadku, że jeden to szczyt możliwości, a druki z kolei szmelc - trzeba na nie spojrzeć przez pryzmat ceny. W tym aspekcie różnią się one dużo bardziej niż w kwestii jakości dźwięku. Wybór pomiędzy tańszymi a droższymi, ale lepszymi jakościowo, pozostawiamy oczywiście czytelnikom.

Tsunami SP-5100

Cena: 349 zł
Dostarczył: Karuma Polska, ul. Tarcice 9 80-718 Gdańsk, www.karuma.pl

Podobne:
Głośniki 4.1, 5.1, 7.1 #11/2003

⊕ estetyczne wykonanie
⊕ dobry stosunek jakości do ceny
⊖ brak dodatkowych wejść

POWER 6
ECO 7

www.tsunami.com.tw

Creative Inspire GD580

Cena: 949 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel. (022) 853 02 66

Podobne:
Głośniki 4.1, 5.1, 7.1 #11/2003

⊕ sporo wejść dźwiękowych
⊕ dobra jakość dźwięku
⊖ wysoka cena

POWER 8
ECO 6

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Zestaw: 5.1
Wzmacniacz: w osobnym module (17 W Sub + 5*6 W Sat)
Moc subwoofera/centralnego/satelit: 17 W/6 W/6 W
Wejścia: 3 analogowe miniJack, cyfrowe elektryczne i optyczne, stereo (2*Chinch)
Gniazda słuchawek: 2
Inne: pilot bezprzewodowy

Creative Inspire GD580.

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W STYCZNIU POZNAJ MROCZNE ZAKAMARKI GRY KOMPUTEROWEJ „TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL".

HYPER@CPLUS.COM.PL

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru:
Proszimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

- na rok z CD - 174 zł
- na rok z DVD - 182,40 zł*

Prenumerata roczna z prezentami GRA SŁOWNIK PCF

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwo wyboru

- na półrocze z CD - 99zł
- na półrocze z DVD - 103,20zł*
- na kwartał z CD - 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

Kartą kredytową:

VISA Classic VISA Business Polcard PBK Styl EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

*Uwaga: płyta DVD - tylko w wydaniach parzystych, płyta CD - w numerach nieparzystych

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. tel. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ!

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	222 zł
w prenumeracie tylko	174 zł
oszczędność:	48 zł

czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	111 zł
w prenumeracie tylko	99 zł
oszczędność:	12 zł

ponadto:

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 240 osób

GRA

WINGS OF HONOUR dla 80 osób

Podejmij wyzwanie i wykorzystaj okazję do przejęcia sterów najbardziej znanych samolotów myśliwskich, jakie kiedykolwiek pojawiły sie na frontach I wojny Światowej. Weź udział w najbardziej emocjonujących potyczkach i wielkich bitwach powietrznych. Dokładnie przygotowane modele samolotów oraz realistyczne, bardzo szczegółowe mapy. Widowiskowe efekty specjalne.

SŁOWNIK

Multimedialny Słownik Ojczyzny Polszczyzny dla 80 osób

- Ponad 2000 haseł
- Precyzyjne definicje i objaśnienia
- Wnikliwe komentarze
- Praktyczne uwagi stylistyczne
- Bogata frazeologia
- 37 sekwencji wideo
- Nagrania wymowy haseł
- Wyszukiwanie pełnotekstowe

PCF

PCF dwa wydania - nr 2 i 3/2004 dla 80 osób

Uczymy od podstaw! Miesięcznik wydawany od 2000 r, w każdym numerze płyty z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

01/03 19,50zł | 02/03 18,50zł | 03/03 18,50zł | 04/03 19,99zł | 05/03 18,50zł | 06/03 18,50zł | 07/03 18,50zł | 08/03 18,50zł | 09/03 18,50zł | 10/03 18,50zł | 11/03 18,50zł | 12/03 18,50zł

dance soul hip hop **radiostacja** nove rytmy

warszawa 101,5 fm olsztyn 91,9 fm gdynia 101,1 fm gdańsk 92,0 fm poznań 101,6 fm wrocław 106,9 fm kraków 93,7 fm rzeszów 96,4 fm

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Zawsze, kiedy jest jakiś problem, jest jakieś rozwiązanie. Zatem: jeśli nie ma rozwiązania - TO NIE MA PROBLEMU.

Hej! Witajcie w Nowym Roku. I na początek mocne uderzenie prosto w żołądek: od dzisiejszej edycji tej rubryki Mr Jedi będzie się tu pojawiał tylko i wyłącznie w postaci... ducha. Ale, jak to śpiewali Amerykanie o niejakim Johnie Brownie "(...) *jego duch krąży wokół nas. Glooory, glooory, alleluja*". Tak i duch Mr Jediego, wraz z Barnabą, gumowymi kurczakami i dużą ilością absurdu, nie opuści tej rubryki, mimo że sam Jedi już się w AR nie będzie udzielał. Mam tylko nadzieję, że mimo tej smutnej wieści humor wam dopisze. Tym bardziej że w tej edycji AR jest naprawdę z czego zlewać. Zatem - „szoł mast goł on!".

Zagramy - w 2018!

Tak zastanawiałem się, czy kiedy będę miał 30 lat (czyli w 2018), będę nadal grał w moje kochane gry na moim PC. Wydaje mi się, że jeśli Dżordż „Krzak" Busz & Saddam nie pokłócą się, jakiś świr nie ma małego czerwonego guziczka ani Lepper nie zostanie prezydentem, to raczej tak. (...) Ciekawe, czy za 15 lat będzie można usłyszeć: „masz Dooma VI ?! Nieźle, ale ja jeszcze zbieram na nową płytę dwuprocesorową, bo tylko na Pentium 5 x2 można pograć na nowym kasku VR-2000 w Diablo 4". A może zamiast komputera jakaś nowa technologia wejdzie w modę, np. antygrawitacja, AI, podróże w kosmosie czy cyberseks (hm, niezłe). ;) A jeśli coś z ww. rzeczy nawiedzi naszą planetę i nikt nie będzie już grał - możecie, droga redakcjo, wysłać mi e-maila, ostatniemu graczowi ciągle grającemu w Half-Life'a...

SzataN-zg

30 lat to wcale nie jest tak strasznie „stary" wiek. Wiem coś o tym. :) Przypomnisz sobie te słowa w 2018 r. Ja też sobie kiedyś myślałem „rok 2000... to ja będę miał wtedy 67 lat i będę taaaki star...". Ops, chyba coś niechcący zdradziłem. :P Zresztą do 2018 r. już tylko 14 lat. Wielkie mi „ale". Czas płynie szybciej, niż się wam wydaje...

Action Reaction

Tak sobie czytam AR 11/03, aż tu nagle wyczytuję, że mój procek, moje AMD ma jakieś błędy. Bardzo, ale to BARDZO proszę niejakiego Hunter2000, by łaskawie napisał, jakie to błędy, jak je można zeskrobać z procesora, ew. gdzie można kupić łaty na procesor i gdzie trzeba je poprzyklejać. Koniecznie niech także „kolega" Hunter2k poda, jakim klejem te łaty przyklejać i niech napisze, co mam zrobić, jeżeli te błędy występują na nóżkach procesora? (Obciąć/zagiąć/jakoś tam będzie.) (...) Napisałeś, że AMD się słabo kręci. (...) Kurczę, nawet sprawdziłem. Fakt, słabo się kręci, podstawka z płyty głównej zaraz wyłazi... Piszesz, że masz p4 2,5 GHz z HT. Kurczę, facet, ale ty masz kozak procka. Ja moje AMD też wykręciłem do 2,5 GHz i też pojawiło mi się HT, ale to chyba od słowa HOT. (...) Już wiem, którędy uciekają te herce. Usłyszałem gwizdy pod procesorem. Okazuje się, że są błędy w uszczelnieniu między obudową procka i nóżkami - i tamtędy uciekają te nieszczęsne herce. Po jednym megu na jedną nóżkę.

A tak na poważnie - Hunt2k, czy jak się tam zatytułowałeś. Nie ma znaczenia, czy twój procek ma HT, czy nie ma HT. Najważniejsze jest to, że u ciebie nie działa HT na poziomie inteligencja-poszerzanie, myślenie-inne czynności wykonywane w tym samym czasie. (...) Jak przeczytałem ten list, to mnie coś jakby w potylicę trzepło.

Bedzyn

Siedzę właśnie w pracy i czytam CD-Action (niezła praca, co?). ;) Zaciekawiła mnie wypowiedz Rockhearta „gry są g.... warte". Przemyślałem, jak to jest ze mną - i doszedłem do wniosku, że facet wypiera się swojej drugiej natury. Owszem, trzeba mieć jakąś granicę i oddzielać czas na mój świat i na świat realny. :) (...) Mam 25 lat, dobrą pracę, cudowną dziewczynę, samochód i fioła na punkcie gier komputerowych, a mimo wszystko mam czas na granie, może nie tak dużo jak kiedyś, ale przynajmniej jest kasa na nowy sprzęt i gierki. :)

snip

***

Reakcje (dość gwałtowne) na list Ferenczego (CDA 12/03) pozwolę sobie pominąć, bo w większości były mało cenzuralne i mocno dla tego osobnika obraźliwe. :) Warto też zauważyć, że dostał także poparcie. Jednej osoby.

EGM suxx?

To w zasadzie moja prywatna opinia. Nie lubię tekstów pisanych przez EGM. Czemu? Otóż, drażnią mnie te (_!_) i inne żarty oscylujące wokół tyłka. Generale, jeśli myślisz, że trafisz do serca młodych czytelników przez takie zabiegi, grubo się mylisz. W każdym razie nie do wszystkich.

Trancer

EGM nie chce trafić do serc młodzieży - a przynajmniej na pewno nie przez tyłek, tu masz rację. Wszelako weź poprawkę na to, że jako (były) zawodowy wojskowy (tak, tak...) wyrobił sobie szczególne - żołnierskie, poczucie humoru. Powiem ci tyle, że i tak z jego tekstów wycinane jest 50% dowcipów z uwagi na ich - ekhem - do-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli wszystko to, co o CDA wypisywali ludzie w Internecie. Tym razem za bardzo nie bluzgali... Dziwne :). Ortografia, styl itd. bez naszej (rażącej) ingerencji. Nasze komentarze - tylko rażące. Życzymy (nie)miłej lektury (anty)fanom.

O Schwytanych w Sieci

Jest tylko jedna mała sprawa: Smuggler BARDZO selektywnie publikuje (...) wypowiedzi z grup czy for. Faworyzuje przy tym kretyństwa co-po-niektórych-pajaców, przez co jednoznacznie zrównuje (...) całą grupę nie-czytających CDA z nimi właśnie.

Rozumiem, że - twoim zdaniem - po pokazaniu w TV np. pseudokibica z Warszawy, dana stacja TV twierdzi, że wszyscy warszawscy kibice są tacy sami? Ba - że wszyscy warszawiacy są właśnie tacy? Bez sensu. Pokazujemy durnotę konkretnych ludzi - i tyle.

Sorry, ale gdy ktoś czyta CDA i nie zastanowi się nad tym chwilę, może dojść do wniosku, że jest ono jedynym pismem o grach dla ludzi kulturalnych.

Lektura AR na pewno wyprowadzi go z tego błędu. :) A my nigdy i nigdzie nie twierdziliśmy, że czytelnicy CDA w **jakikolwiek** sposób wyróżniają się z tłumu - elitarnością, hardcore'owością, inteligencją itd. czy że czytanie CDA w jakikolwiek sposób nobilituje. Skąd zatem takie wnioski? To nie my pisaliśmy, że jesteśmy pismem dla elity (aluzja, tak jest, aluzja!).

...przy czym wszystkie pozostałe magazyny (w domyśle - posiadające fora dyskusyjne - zgadnijcie, ile takich jest!) to szmatławce, których czytelnicy są na podobnym poziomie intelektualnym czy kulturalnym, co autorzy publikowanych wypowiedzi. Mnie to osobiście nie przypadło do gustu.

Nadinterpretacja. Każde pismo ma fanów i mądrych, i mądrych inaczej i ja bym z tego nie wyciągał POCHOPNYCH wniosków. Nie cierpię uogólnień! To raczej na innych forach często da się przeczytać, że np. „wszyscy czytający CDA to debile, gówniarze" itd. Czyż nie? Uderz się w piersi - i pozdrów paru boskich (czyli jupiteralnych) kolesi z waszego forum...

Full wersje

niv: No tak najpierw przeciwnicy CDA mówią, że pełno staroci itp. a kiedy CDA da światową premierę to zaczynają zachwalać „NOWIUTKIE" gry w XXX... Idę pouderzać głową w ścianę - a jeszcze miesiąc temu myślałem, że w kwestii zrozumienia inteligencji co poniektórych osobników to będzie tylko ostateczność.

DION: Ludzie, apeluję do was. Co by w CDA nie dali, zawsze, powtarzam: zawsze! znajdą się malkontenci. Dadzą Baldurs Gate, to powiedzą: eee, takiego hiciora to każdy już dawno ma. Dadzą coś nieznanego, to powiedzą: eee, kto chce w to grać, taki badziew, nawet nie chce mi się instalować. Dadzą Doom 3, to powiedzą: Eeee, po co mi to, i tak mi nie pójdzie. Dorzućcie nowego Radeonka, to może zrobię łachę i kupię ten numer. Dadzą Half life, to powiedzą: eee, no nie, znów fps. Ja nie zainstalowałem większości gier z CDA, ale nie marudzę, bo kupuję pismo dla tekstów, a nie dla płyt. Doceńcie, ile dostajecie za relatywnie małe pieniądze. Nawet jeśli tobie czy tobie ta gra nie pasi, to kogo to obchodzi? CDA jest robione dla dziesiątek tysięcy ludzi, więc nie bądźcie takimi egoistami. Jak chcecie wymarzonych gierek, to zapraszam do Empika - otwarty nawet w niedzielę.

Salim: No to spoko, matura w tym roku a CDA takie gierki daje, coś czuję, że pozdawałem...

Opinie o kolejnym CDA.

user13: I jak przeciwnicy CDA mają nie psioczyć jak pisemko z miesiąca na miesiąc coraz lepsze :)

Comatus: Po prostu CDA na psy schodzi, bo co to za pismo, żeby na nim porządnie psów powieszać nie można było? Tak na serio CDA idzie w górę jak porządna rakieta i niedługo nie będzie można powiedzieć o nim złego słowa.

legrooch: Pełne wersje nienajciekawsze, ale da się je zjeść. Recenzje jak zwykle do bani ;) AR też ;) Nie wytrzymałbym gdybym miał kolejny miesiąc was chwalić.....:> Znów CDA do kolekcji...jak co miesiąc do jasnej $%#@% :))))

Scorpi: AAAAAAAAAAAAAAA! Zabrakło CDA w mieście! DLACZEGO DLACZEGO DLACZEGO?

Hm... bo je kupują?

Apocalyptus: To chyba jedyne pismo po lekturze którego nie czuję niedosytu...

Ba, a niektórzy to nawet mówią, że po lekturze chce się im rzygać - znaczy czują przesyt. :)

tmkii: Heh... jestem załamany... bo znowu wydam dwie dychy.... tragedia... A miały pójść na coś innego ale co tam.

Dla antyfanów - do przemyślenia.

Trapez: Jak ja podziwiam umiejętność nieuczenia-się na cudzych błędach (...). Setki osób

sadną rubaszność. :) Poza tym zacytuję EGM „jak będziesz miał tyle lat co ja, zrozumiesz, że tak naprawdę tylko o (_!_) warto pisać, bo to prawdziwie poważny i głęboki temat".

Wyrzutki :)

Witam, całą redakcję! Wprowadziliście ostatnio podział - CDA na DVD i na CD. A ja ABSOLUTNIE SIĘ Z TYM NIE ZGADZAM!.

A ja się nie zgadzam, że teraz dni są krótkie, a temperatura niska. ABSSOLUTNIE się nie zgadzam!!!

Dlaczego na dvd dajecie tyle fajnych dem, a na cd same wyrzutki. To samo dotyczy pełnych wersji, na dvd daliście Wolfenstein, a na cd same wyrzutki. Dajecie 3 cd, na których nic nie ma. Jeśli chodzi o dema, przede wszystkim kłócę się o demo Rainbow Six. Czy to ze nie mamy napędów dvd to znaczy ze musimy dostawać takie GÓ#@$!!! Naprawdę jestem zbulwersowany waszym posunięciem. Myślę, że powinniście zmniejszyć liczbę płyt, a zwiększyć ich jakość.

GRZEGORZ

Od dziś na DVD zamieszczamy dokładnie tyle samo materiału co na CD-kach. Będzie sprawiedliwie! Podobnie jak to, że odetniemy ludzi od kablówek i satelitarnych łączy (ci, co mają tylko 2-3 kanały w TV, nie mogą być poszkodowani), wymontujemy z samochodów ABS i airbagi (właściciele małych fiacików się burzą) oraz będziemy obcinać stopy (i nie tylko) wszystkim, którzy mają więcej niż 175 cm. Nie będą się wywyższać. Ma być socjalistyczna sprawiedliwość - wszystkim po równo. Aha!!! Jeszcze zasypiemy Bałtyk i zrównamy z ziemią Tatry, bo ludzie z centrum Polski czują się dyskryminowani. A tak serio - popatrz na to tak: gdyby nie DVD, w ogóle byście do tych demek dostępu nie mieli, bo na CD po prostu by się nie zmieściły. A tak, chociaż (np.) od kumpla przegrasz to, co ma na DVD. Poza tym co znaczy „zwiększyć jakość"? Dawać tylko takie demka, które TOBIE pasują, czy też może magicznie podwoić ich objętość do 1 GB każda?

potForum Actionum :)

(...) Chciałbym zachęcić czytelników do czytania Forum Actionum. To prawdziwe ZJAWISKO, a tak mało się o nim w CDA pisze. :(Jest to, jak sama nazwa wskazuje, forum CDA. Znajduje się, jak nie trudno się domyślić, na stronie CDA (www.cdaction.pl). Wiecie, do tej pory nie myślałem, że forumowa korespondencja może być tak ciekawa i przyjemna. Tym bardziej że rozmówcami są nie tylko czytelnicy CDA wszelkiej maści, ale również redaktorzy (Qn'iu, Smugg, Ghost, Eld, Czarny Iwan).

Mimizu The Great Pooeater

Krótkomówiąc: http://www.cdaction.pl/agora/index.php - można też wejść ze strony CDA po kliknięciu na (niezbyt widoczny) napis „Forum Actionum" w górnym menu. Zapraszamy! A na CD w dziale Na Luzie znajdziecie sekcję, w której będą co ciekawsze wypowiedzi z naszego Forum - tak byście mogli poczuć jego klimat.

Czytelnicza rymowanka

Opiszę tu kilka gatunków list-makerów, jakie wyróżniłem podczas przeglądania moich zbiorów CDA.

1. „Bluzgu, bluzgu, nie mam mózgu?" - czyli osobnik nieprzejawiający żadnych objawów posiadania owego organu, często używający wyrazów na cztery litery (noga, ręka itp. ^_^). Uważa CDA za niewarte styczności nawet z ptasim ekskrementem (nierzadko sami je regularnie czytają, i jaką opinię sami o sobie ukazują?), wytyka liczne rzekome wady owego pisma (...), wręcz narzeka na twoje - chamskie rzekomo – odpowiedzi. (...) Ponadto przedstawiciele owego gatunku popierają piractwo (...).

*2. „Ja pier**lę, znieważyli mi konsolę!!!?" - to jest gatunek mentalnie podobny do robala z MiB, czyli wertujący każdą stronę CDA w poszukiwaniu jakiejś nowej obelgi na swoje magiczne pudełeczko. Jak już trafi na coś, co może (dla niego) uchodzić za takową - robi minę identyczną z tą, jaką robił wyżej wymieniony bohater, gdy ktoś rozdeptał karalucha - i najchętniej popędziłby niczym sfrustrowane komando emerytów oraz rencistów, aby pożreć winowajcę. Lecz i on, tak jak przykład nr 1, jest zaślepiony, tym razem swoją manią niższości i nie jest w stanie zobaczyć obiektywnej prawdy.*

3. „Powiem wam, tak skrycie, że gry mi zrujnowały życie" - nic dodać, nic ująć. Osobnik zatracony w rozrywce, jaką daje mu gra w komputerowe światełka. Budzi się on z letargu i spostrzega „ja nie mam dziewczyny!!!". Jakby to było jedyne kryterium, według którego ocenia się wartościowość człowieka. (...) Jeszcze jedno - większość tych osobników myśli, że wszystko już stracone, a oni sami są bez wartości, żałosni. (...)

4. „Biedny studencina, nie pije, nie je, ma CD-Actiona?" - czytelnik zrównoważony, wie, czego chce, pisze list nie dlatego, by bluzgać (bo jakby były powody do bluzgania, to by nie kupował), tylko dlatego, aby się podzielić uwagami, często bardzo pochlebnymi - lub opowiada, jak to trud włożony w zdobycie pieniędzy jest adekwatny do jakości, jaką prezentuje pismo. (...) Zabawne są też opowieści przedstawicieli tego gatunku, jak to piją przerobioną zawartość własnego śmietnika (tak, tak - na tym polega recykling, nie dajcie się zwieść tej etykietce z napisem 'orange') lub bagietki przypominające strukturą balon czy też zdejmują izolację z kabli aluminiowych. Wszystko to, by mieć pieniążki (jak ja lubię to określenie) d-;) na ulubione CDA. Urocze historie, prawie jak Lessie. ^_-

5. „Na dole morze, na górze skały, CDA jest wielkie, a ja taki mały" - osobnik uważający CDA niemal za ideał. Całuje płyty w pełnym czci geście, chwali urozmaicenia, nawet te trochę nowatorskie lub budzące burze z piorunami, brata się z każdym redaktorem, uważa, że każdy element CDA jest niezastąpiony i niegodne jest tego niszczyć, ponieważ owe elementy składają się na wspaniały (jego zdaniem, moim z resztą też) klimat tego pisma i sprawiają, że jest jedyne w swoim rodzaju. Odbywa też ekspedycje, narażając się na ataki blokersów, niewyspanie, tornada, powodzie, zombi (czyli pozostałych potencjalnych fanów pisma) - celem zakupu CDA (...).

I trochę reklamy, jeśli można: frenchman44@wp.pl - dla tych, którzy byliby zainteresowani kontaktem ze mną. ^_^ Koniec reklamy.

Frenchman

Ladies' Corner

Wy męskie, szowinistyczne świnie! Ile razy można pokazywać półnagie bohaterki gier? Wiem, powiecie, że dużo, jeśli nie nieskończenie wiele.

Agresja

Mondla dziewcinka. I po cio siem pyta, skolo wie? Chrum, chrum, kwiiik.

*Mam trzy słowa do ojca prowadzącego AR: „c*** ci w d***".*

To są CZTERY słowa, dziecinko. Nie umiesz do czterech zliczyć? Blondie,

pisały już swoje „argumenty" w podobnym tonie i stylu, dostawały zdrowo po tyłku od imć Smugglera, a i tak co chwilę pojawiają się następni ambitni krytycy, którzy z instynktem samozachowawczym leminga rzucają się do gardeł Cda i w gardłach tych giną, zeżarci przez własny brak pomyślunku. Brawo! Przynajmniej można się trochę pośmiać.

spoxgreq: (...) nie dziwie się fakającym na CDA, że uważają, że jesteście WTÓRNI! Co miesiąc świetne recenzje, niezłe gry, genialne działy i wyjechany humor. Wtórność, wtórność, wtórność...

Jak czytamy CDA?

wojtek: Ja sobie nawet dla CDA nogę skręciłem. Już na 1 lekcji, czyli na W-Fie przy 1 okazji krzywo stanąłem i od razu do pielęgniarki, telefon do rodziców, godzinka u lekarza -> rezultat taki, że prawie nic mi nie jest, tylko trochę noga boli, o godzinie 12 miałem nowe CDA + 2 dni dłuższy weekend.

*M@ster OF waR: Aaaaaaaa dostałem palę przez was wy wy wy świrusy jedne fajowe. Jak mi się nudziło na lekcji to wyciągnąłem cda i czytałem po ławką jak zobaczyli koledzy to zaczęła się wojna i przyszła pani i dostało mi się ze przynoszę głupie gazety do szkoły. I w ogóle wy wy wy zaj**iste goście jedne*

Sebat: W ostatni piątek kupiłem CDA. Wracałem do domu autobusem więc wyjąłem sobie

Tak przy ludziach?! Pfeee! Ekshibicjonista! Zbok!

CDA do poczytania.

...aaaa

Jak to zwykle bywa z takimi gazetkami zaczytałem się i w końcu zorientowałem się, że powinienem wysiąść 3 przystanki wcześniej. Chciałem wam powiedzieć, że piszecie bardzo dobre recki dlatego to przez was spóźniłem się na ulubiony film :(. Moglibyście napisać przed każdą recką, że jest ciekawa :P, a nie człowiek później się spóźnia na obiad albo na coś innego. A tak w ogóle to jesteście OK :) .

Amadrienia: Przynoszę CDA i dopóki wszyscy zainteresowani nie przeczytają nie dostane go do rąk. Nie ma tak żeby czytali w grupie, każdy lubi co innego. Szkoda tylko, ze nie czytają wszyscy, miałabym z kim pogadać. Koleżanki np. zawsze zadają pytanie: „Czy tu jest horoskop?". Jak mowie nie to słyszę: „To ty nie masz co za gazet czytać?!" Ekhm... no, bez komentarza.

Jak kupujemy CDA?

Darek21: Smuggler przez ciebie znowu stracę 20 zł znowu nie będę się uczył przez jakieś 5 dni i znowu nie zaoszczędzę kasy, a wszystko to twoja wina ;))

kszaq: W wakacje w Karpaczu wstawałem o 5.30 żeby zejść z górnego Karpacza do dolnego po cda bo później miałem wycieczkę.

Dion: A ja, jak siedziałem w domku w lesie, przez 2 tygodnie bez cywilizacji, a CDA w kioskach czekało, to najpierw 4 kilometry piechotą do najbliższej wioski, po rower od tubylców, na szczęście pożyczyli - i dawaj 10 km do najbliższego kiosku. Heh, a jak się później fajnie czytało.

Wężyca: He he he. I ja pamiętam jak na wakacjach byłam w Poznaniu. Zapomniałam kupić nowe CDA i po powrocie do domu ze zgrozą zobaczyłam jak jakiś facet wykupuje ostatnie CDA w kiosku. Miasto, w którym mieszkam, nie jest wielkości Warszawy ale i tak zanim obeszłam wszystkie kioski zeszło 3 godziny... No to na piechotkę zapychałam te 8 km do sąsiedniego miasteczka. Na szczęście nie było tam aż tylu zwolenników CDA i znalazłam jeden wolny numer. Wyglądałam wtedy jakbym dostała zezwolenie na życie wieczne.

Gandalf z Valinoru: Ja nie mam prenumeraty bo chodzenie do kiosku po smoka CeDeAoka ćwiczy moje wątłe mięśnie nóg. Bardzo przydatne dla chuderlawych czytelników.

Różności

DION: Dawno temu, w czasach Unreala, pamiętam jak po całodniowej sesji, nie mogąc z wrażenia zasnąć, gapiłem się przez okno na nocne niebo. Księżyc był w pełni, a ja zacząłem się zachwycać - Jezu, ale ten księżyc zaj... zrobiony! Jak prawdziwy. Minęło 10 - 15 sekund zanim zorientowałem się, co ja wygaduję...

usmarine: Kupujący CD Action z wersja CD maja się gorzej. Wszystko okrojone.

Nie, to w wersji DVD mają dokładkę za friko. Na CD 100% tego, co mieliśmy dać, a na DVD - ekstrasy.

szaq: Ciekawe czy nauczyciele mają już sposób opracowany (...) żeby uczniowie nie czytali nowego CDA?

GooReeK: A po co jakieś sposoby?? Wystarczy, że zauważą kogoś co chwila wybuchającego głośnym śmiechem.

GooReeK: CD-Action to Czasopismo Dosko-

co? (Niektórzy to od ust sobie odejmą, by innym dać...)

Jesteście głupią gazetą i nikt jej nie czyta.

Zaraz tam nikt - ktoś na pewno... ale ty pewnie CDA nie czytasz, bo choć jesteśmy głupi, czytanie nas wymaga ODROBINY inteligencji ...Kto ci napisał ten list?

Jeśli nie zamieścicie tego tekstu w gazecie, to was nienawidzę, i tak za wami nie przepadam.

Zamieszczamy ten tekst z nadzieją, że nas jeszcze bardziej znienawidzisz... i przepadniesz raz na zawsze.

Opisujecie gry, w które niky nie gra i nie nawidzę was.

A my cię nawi(e)dzimy. I pozdrów od nas Niky'ego. Przy okazji zapytaj, w co gra - postaram się, by w CDA było coś i dla niego.

Na waszych płytach są jakieś wirusy i robaki internetowe, bo zepsuł mi się napęd CD-ROM.

AGACIA

Blondie na 100%. :D Tak, zamieszczamy tam takie wirusy, które zżerają lasery w czytnikach i robią dziury w tackach napędów. BTW: już wiemy, kto zaniżył wyniki w narodowym teście IQ! (Czy ktoś się jeszcze czepia, że dziewczyny traktujemy w AR łagodniej?)

Czytelnicy schodzą na psy

Zgłaszam wielki sprzeciw przeciw temu, że Smuggler i Mr Jedi schodzą na psy. Czepiacie się ich, że są chamscy, nudni itp. Odpisują na to, co wy piszecie. Ich komentarze są takie jak wasze wypowiedzi - czyli denne. To wy schodzicie na psy, nie AR. Chcecie sensownych komentarzy, piszcie takie teksty. Współczuje im, że musieli się zniżyć do taki niskiego poziomu. Kupuje CDA od 4 lat i zawsze brechałem się zarówno z nadanych tekstów, jak i zabójczych odpowiedzi. Teraz tylko śmieszą mnie odpowiedzi. Nadawcy, poprawcie się!!!

MaTa

Hehehe. :> I co wy na to?

Masochista?

Mam do was jedną zajebistą prośbę – chciałbym, abyście na łamach CDA zrobili ze mnie kompletnego idiotę.

Nie trzeba nic robić - załatwiłeś to już we własnym zakresie... (sądząc po dalszej części listu).

Chcecie wiedzieć - dlaczego? Bo chcę doświadczyć, jak to jest być kompletnie zjechanym przez Smugglera. Dla ułatwienia - jestem wegetarianinem...

Nie no, kompletny idiota (*)! :))))

...po raz czwarty powtarzam czwartą klasę, wolę chłopców, czytam CDA, nie posiadam narządów płciowych, grzebię sobie w tyłku itp., itd.

Master_bacja

Ech... a już myślałem, że jakiś totalny palant głupi list przysłał... A to tylko Ugly Joe się reklamuje. Go to hell, Joe! Nikogo nie obchodzi twoje CV!

(*) tak, wiem, już się ktoś podniecił, że obrażam wegetarian. A ten komentarz tyczył się... poprzedniego zdania w owym akapicie, a wstawiłem go tak specjalnie, by się glonojady wpieniły. :P Jak jeszcze w tej chwili się nie wpieniliście – o, wegetarianie - to znaczy, że faktycznie ta dieta jest (dla nerwów) lepsza od mięsnej.

PC vs. konsola

W numerze grudniowym (!?) kupiona pacynka kapitalistycznych Japończyków - Adela, rzuciła wyzwanie Związkowi Binarnych Republik Krzemowych. Towarzysze pecetowcy - do broni! Konsola jest niby lepsza od kompa? Jeśli ktoś woli dwuwymiarowe drzewka, które nieudolnie odwracają się do nas „przestrzenną" stroną albo postacie z 36 pikseli - śmiało.

Takie gry bywają i na PC...

Poza tym mówisz, że chodzi ci tylko o rozrywkową stronę konsoli. A jak ściągniesz patch do gry na konsolę?

To zdumiewające, ale gry na konsole zwykle nie wymagają patchów...

*...skąd ściągniesz ew. solucję lub upgreade'y? Albo jak to przyjemnie, gdy twoja memory card się spier****ła i przepadł save?*

A jak system się wykrzaczy - tracisz nie tylko save. A wirusy? A niebieski ekran w środku misji? A padnięty HDD?

Warto też zwrócić uwagę na wydźwięk słowa „konwersja", które jest raczej negatywne, co świadczy, że gry konsolowe na PC sprawdzają się raczej „ciquecienko".

Głównie dlatego, że konwerterom nie chce się porządnie przysiąść nad robotą i np. zrobić nowe, lepsze tekstury w hiresie, a tylko biorą to, co już było w wersji konsolowej, olewają przeróbki sterowania itd... I to, co fajne na konsoli, na PC okazuje się kichą.

(...) Moja konkluzja jest taka, że komp ma wszystko to, co konsola - i DUŻO więcej, a to, że konsole są bardziej intratne dla wydawców, wynika z faktu ich (konsol, nie wydawców) PRZEWIDYWALNOŚCI.

I tu właśnie zaczynasz chwalić konsole...

Każda gra na PS2 czy Xboksie będzie się zachowywała tak samo. Z kompem bywa różnie, do tego dochodzi jeszcze błyskawiczna ewolucja hardware'u w trzewiach naszych poczciwych skrzyń.

tow. Witejj

A teraz chwalisz je na maksa. :)

Proszę bardzo, oto moje argumenty: my (pecetowcy) uruchamiamy emulator PSX i gramy w Tekkena. Ty zaś możesz zapomnieć o grach, które ukazały się tylko na blaszaka.

To tyle, jeśli idzie o wyższość PC nad PSX. DYSKUSJĘ UWAŻAM ZA ZAMKNIĘTĄ.:)

Molden Hoth

(...) Łatwiej przekonać rodziców do kupienia PC niż PSX (tak, mamo, to służy również do nauki) :-))

Raven

Powiedz, czy na konsole jest coś takiego jak Homeworld, Fallout, Baldur's Gate (w wyższość PC-towego typu rpgów nad konsolowymi nie wierzę - lubię oba, ale trzeba przyznać, że są zupełnie różne, choć zarazem świetne), Settlers czy Heroes of Might and Magic? Czy możesz zapisać grę w dowolnym momencie i robić coś innego, nie będąc skazana na powtarzanie całego (często długiego) etapu? I jeszcze jedno „czy"... Czy możesz znaleźć w Sieci ogrom modów do gier przedłużających ich żywotność? Nie zabraniam oczywiście nikomu bardziej cenić konsol. Wszystko zależy od tego, jaką rozrywkę się preferuje. Jedni wolą więcej szybkiej akcji, więc wybiorą konsole, inni lubią strategie, rtsy i nieliniowe rpgi (największa wada tych konsolowych) i oni wybiorą PC-ta.

Krzychl.

Ani pecety, ani konsole nie wygrają w tej walce, zawsze szala zwycięstwa będzie się przechylać bardziej na tę czy inną stronę, ale nigdy nie będzie tak, że 100% graczy będzie konsolowcami. Nie każdego stać na wyłożenie grubej kasy na puszkę tylko do grania. Ja - poza PC - mam tylko GBA i głównie po to, by nie nudzić się na wycieczkach szkolnych. :) Ale GBA to nie to samo. Przeszedłem ukochane Broken Sword na GBA i porównałem z PC... cienko.

RadekK

Fróstrat Zóne

*Powiem tylko jedno - ta wasza gazeta to niezłe g****; spytacie dla czego...*

Nie SPY TA MY, bo WIE MY, że od ciebie niczego mądrego się nie DO WIE MY. :) Też mi się BA TE RIA WY CZER PU JE...

...no to wam odpowiem kupiłem tą waszą śmieszną gazetkę i się nieźle oszukałem dwie gry za darmo ok ale jeszcze mogliście dodać że w jednej nie ma wogule głosu a w drugiej to wogle nie wiem co jest bo mi wogule nie działa i nie prubujcie zganiać na muj sprzęt bo mam najnowsza kartę graficzna i procesor pentium 4 może mi powiecie co jest hmmmm?????

???

Sorrry - ja naprawdę nie wiem, co to jest „hmmmmmm". Niby skąd mam to wiedzieć. Może jakaś odmiana chrabąszczy karaibskich? Hmmm. A co to jest Pentium 4 – wiemy, ale nie powiemy. Co to - informacja kolejowa? Jak chcesz wiedzieć, co to jest „hmmm" albo P4, poszukaj w encyklopedii - takiej grubej książce. Książka to jest takie coś z mnóstwem kartek pokrytych literkami. Literki to są takie znaczki... :)

*Jesteście najgorszym czasopismem na świecie, lepsze jest g**** na okładce.*

[???]

JA tam g*** nigdy nie próbowałem, więc nie mam porównania - co jest

nałe-Aczkolwiek Czasami Trochę Inteligentnie Obraża Najgłupszych.

"Czasami i trochę"? Phew, też coś... nie doceniacie naszych wysiłków...

jacex15: CDA jednak stanowiłoby ogromną konkurencję dla pism światowych (amerykańskich, japońskich ...) gdyby umieji wszystkie języki.

Nu, ale nie umiejeją, niedołóki jedne...

O tendencjach w „branży"

(gorzkie słowa)

keczap: (...) Jest grupa supermanów krążących od redakcji do redakcji, bez korzeni, bez pomysłu na czasopismo, bez jakiejś idei, w którą wierzą i ciągle przechodzą pod nowe chorągwie. Był XX - super, jesteśmy w najlepszym piśmie! XY, a jakże - tu dopiero można pokazać, na co nas stać! XYZ! XYZ! Jedyne kultowe pismo z autorytetami. XXX? Kurde, to jedyne szanujące się pismo w Polsce! XYXX? Na razie spoko. Tu można jakoś przeczekać, ustawić się i później pokazać, jacy jesteśmy super. XXX YYY! Ja-cież-nie-mogę! Najlepszy magazyn w historii, ale tylko dlatego, że to MY go zrobimy. XYY - ostatnia deska ratunku dla honoru Polaków. Dobrze, że tu jesteśmy. Możemy jeszcze uratować te garstkę wartościowych (graczy) z całego bagna growego. „Mamy misję - musimy kolejny raz przekonać beton wydawniczy, że my jesteśmy najlepsi i jedyni w swoim rodzaju. Jeśli się któregoś dnia połapią, jak już stracimy dla nich miliony złotych, przejdziemy do innej redakcji. Napiszemy, że straciliśmy wydawcę albo jeszcze lepiej, że wydawca nas zawiódł i nie potrafił zrozumieć natury rynku. Szkoda tylko, że Wrocław tak daleko, bo jeszcze tam nas nie było. Może jednak pewnego dnia zaniesiemy nasz kaganiec oświaty i naszą misję do CDA? Przecież oni robią takie lamerskie piśmidło!" Tu można wstawić listę nazwisk w podpisie. Byłoby ich od 10 do 20. Parę tłustym drukiem...

lepsze. Ale wierzę na słowo. Umyj zęby, a kiedy mówisz, kieruj oddech w inną stronę, co?

*List 1: J**ć cd-action!* [A dalej już tylko same bluzgi. - Smg]

Żeby to robić, to się płaci, koleś - i to sporo. Za darmo to możesz – wiesz, yourself. :P

List 2: Przepraszam za mojego brata. Jest trochę ograniczony umysłowo. Ja was lubię, on nie, ale on się nie zna. Jeszcze raz przepraszam. Ale mu obiję ryj, już do niego idę! Pozdrowienia dla redakcji CDA.

(...) „GADŻET 2003"! A WIĘC TO KSIĄŻKA!!! CO TO, DO CHOLERY, MA BYĆ?!?!?!?!?!

No - książka, chyba rozumiesz, co znaczy to słowo? Dużo ponumerowanych stron itede. :)

$#^@^7$!!!!!!! TO JEST WŁAŚNIE TEN SUPERGADŻET?! Qrva! (...) Do reszty wgryzł mnie txt na okładce „mocne obiekty pożądania". Ja pitolę, ŻE CO?? Więc wg was „mocnym obiektem pożądania" jest PS2?????!!! (...)

A nie chciałbyś jej dostać?

PO CO KOMU KSIĄŻECZKA, PO TO, BY TYLKO POPATRZEĆ NA OBRAZKI, BO WSZYSTKO ZA DROGIE... no po co - pytam się?? Żeby pomarzyć? Przecież to nie ma sensu! Oby się to nigdy nie powtórzyło!!!

Ciekawe, po co ludzie kupują np. „Playboya" albo pisma, w których testują najnowsze Mercedesy, co...?

...dvd-kowcom dajecie etui, a reszcie badziewną makulaturę!!

spadło_mi_na_głowę_takie_ wielkie_ pudło_przykro_ci?:)

A propos podpisu - to wiele wyjaśnia... I - ani trochę. :)

..a więc jesteście hamami przez samo „ch" - ja nie jestem jidiota, nie dam się robić w indiana.

Rafał P.

On - zdaje się - serio to pisał. Tylko nie wiem, do czego pił, bo tego już w liście nie wyjawił. W każdym razie skoro nie dał się zrobić w indiana, zrobiliśmy go w kałboja. A potem wezwaliśmy kawalerię USrA, a teren walki oświetliliśmy żarówkami marki OSRAM. I miał przesr... A filmik z walki był (s)hitem miesiąca :).

Ludzie & Ludziska

Szanowna Redakcjo! Jesteśmy waszymi fanami od czasu, zanim pojawiliście się na rynku.

Qba & Zizi

Wiedzieliśmy o tym, zanim napisaliście ten list.

OK, koniec męczenia, pozdrowienia dla Qn'ika i Smugglera (to tylko tak dla rymu).

raceCh-

Rymu??? Gdzie?! Hej, kto mi ukradł rym! Co za ludzie pracują na poczcie, nawet rymy podp...rowadzą z listu, no...

*Chciałbym wam serdecznie podziękować za to, że daliście Gun Metal. Nie by mi się ta gra podobała, bo jest do d***, ale mój starszy brat powiedział, że zrobi upgrade kompa dopiero wtedy, gdy pełna gierka z CDA nie odpali się na naszym sprzęcie! ;-) (Nie chodziła na Riviez M64...) To tak, jakbyście w CDA dali nowego Radeona 9700 pro. :) Dziękuję!*

BaSSoLoSS

Za to, co powiedziałeś o GM, mam nadzieję, że miałeś kupę problemów z instalacją karty. :)

Wreszcie postanowiłem coś skrobnąć (skrob, skrob, skrob, skr... auć, mój paznokieć - ta wasza brutalność mnie przerasta).

YU45R

.: :: . . .. .: :: : .: . ..: : :. : ::: ::: : : : : : : : : .. : . :: :.: . : :: .: :. . . :. :: .: :. .. :: : ... ::: : :: : : : :. .. .: : :: . .. :: .. . . .. :: : ::::: : :. . ... ..::: :: :: (...)

PS List pisany alfabetem Braila. ;)

ChepRi

_____!!! (Odpowiedzi udzieliliśmy językiem migowym.)

(...) Mam problem (...). PS2 Na prezenty dla redakcji nawet nie liczcie, bo mnie na nie nie stać. :(

Mariusz

To na pomoc też nie licz. :) A dokładniej - naturalnie pomożemy ci, ale musisz najpierw iść po skierowanie do swego „pe-o-zeta", a z nim odczekać jakieś 3-4 miesiące, aż przyjdzie twoja kolej, bo jak rozumiesz - Kasa Chorych Graczy wyznaczyła nam niskie limity przyjęć. Co innego, gdybyś chciał odpłatnie/prywatnie, wtedy jasne - służymy pomocą od ręki. I niech ktoś powie, że granie jest oderwane od życia codziennego. :)

Bardzo bym prosił o wydrukowanie tego listu (a jak nie to w ryj :)), bo straciłem nad nim sporo czasu.

Krzysztof „MASA" Wieczorek

Dobra, Smuggler, będzie krótko - bo wiem, że im więcej napisze, tym więcej batów dostanę i może to zostać użyte przeciwko mnie. Zbliża się wasz koniec. Każde pismo, do którego pisałem, upadało w 3 mies. Nawet napisałem do pewnego pisma, aby zapytać, czy to prawda, że zbankrutowali. Pisałem to samo, co teraz, do Nowego TS-u. I upadli. „Amen".

Wesoły

E, to prosty urok. A my mamy +100K odporności na magię. Odczyniam go i przerzucam na ciebie. Teraz, w trzy miesiące od momentu wydrukowania tego listu, TY upadniesz. (Dobrze jest mieć szamana w redakcji, hehe.)

Za zmieszanie z błotem tylu czytelników Klub Netbatlle przyznaje ci pierwsze miejsce w konkursie za największą liczbę zmieszanych ludzi z błotem. Oto wyniki (pierwsza trójka):

1) Smuggler - 197 głosów; 2) Shortman - 91 głosów; 3) Mr Jedi - 71 głosów.

Gratulacje!!! Szef klubu Netbattlerów.

-Gigaman

Shortman, Gigaman... czy wy macie jakieś kompleksy? :)

Mam prośbę, kochana redakcjo - czy nie moglibyście do CDA dać pełną wersję CALL OF DUTY?

[???]

Niuńku drogi, a czy ty mógłbyś przysłać mi 10 000 zł, proooooooszęęęę... nooooo... Litości, ludzie. I odrobinkę godności. Oraz pomyślunku, co?

***

Teraz odrobinka prywaty. Zajrzał do nas jakiś czas temu czytelnik i przekazał wymierne wyrazy uznania redakcji (m.in. paprykarz szczeciński, paluszków z sezamem paczek jedna oraz pół i co najważniejsze - dwie buteleczki 0.75 dość starego sfermentowanego soku z winogron z Hiszpanii i okolic Renu w Niemczech). Dzięki. Soczek dotarł we właściwe (czytaj: moje) łapki. Smakował – szczególnie ten reński.

Smuggler, pomyśl!

Szanowny panie S! Uważam, że jesteś pan stanowczo „za ostry" w odpowiedziach na listy w AR!!! Wkurza mnie (i nie tylko mnie), że za wszelką cenę chcesz dogadać autorowi nadesłanego listu, bez znaczenia, czy ten list jest krytyczny, czy też nie. No, czasami się powstrzymujesz i nie piszesz NIC (ale tylko w tedy, jeżeli jakiś list jest dla ciebie zbyt mądry). :)

W takim razie odzywam się, choć nie mam tu nic do komentowania (czytaj: w liście nie było dotąd nic, co by mnie poruszyło), byś nie popadł w samozachwyt, że coś mądrego wymyśliłeś.

Dlatego moja rada „chłopie, pomyśl"!!!

Taaa? To ja też mam radę: „a ty pofruwaj, machając uszami". Obie rzeczy są tak samo wykonalne.

Przecież tu nie chodzi o to, aby po każdym „jeździć".

Otóż to. Tu chodzi o to, by każdego faliście zbuntrufulować. Ale że tego nie potrafię (ba, nawet nie wiem, co to znaczy!), po prostu po was jeżdżę, ile mogę. Też fajne zajęcie. I jeszcze mi za to płacą... :D

Ty niestety (chyba) zakodowałeś sobie w tym małym próżnym móżdżku, że tu tylko o to biega. :/

Zasadnicza różnica między nami jest taka, że ja (co sam przyznałeś) MAM mózg. Może mały i próżny - ale zawsze.

Zaskoczę cię i powiem NIE!

###
(o_o) [zaskoczony totalnie Smuggler zrobił wielkie oczy i włos mu się zjeżył]

Na koniec chciałbym dodać, że z każdym następnym numerem CDA twoje wyśmiewanie się z ludzi robi się coraz bardziej żałosne.

Czyli za jakieś 30 lat moje komentarze będą w sam raz pasowały poziomem do tego listu. Pasi.

Wiem, że można się wyśmiewać z niektórych listów typu „a CDA złe, bo dużo reklam itd.". No, ale zdarzały się naprawdę dobre i sensowne listy, które spodziewały się dobrej i sensownej odpowiedzi!

Nie wiem, czego spodziewały się listy. Nie obchodzą mnie uczucia zapisanych kartek. Za to wiem, że jak list jest OK, odpowiedź też stara się być OK, a jak w liście są bzdury - wtedy masz to, co właśnie czytasz.

No cosh tu dużo mówić... ...jak tak dalej pójdzie to CDA będzie spadać na psy i to przez CIEBIE SMUGGLERZE OKRUTNY!!!

A na razie Smuggler Okrutny sugeruje, byś spadał - na drzewo. :) Bo jak spadniesz na psa, to i ty, i pies możecie tego nie przeżyć. A szkoda by było pieska.

PS Pewnie (jak każdego) w swoim odrażającym stylu „zjedziesz mnie". Już się uodporniłem psychicznie :]

reign/diakos

W takim razie skopię cię fizycznie niczym trawnik za pomocą szpadla i zardzewiałych grabi, aż ci trawa w zadzie wyrośnie. Uważaj w ciemnych uliczkach i publicznych toaletach. :)

Na listy odpowiadali
Smuggler Okrutny
i Bardzo Butny
& duch Mr Jediego,
trochę dziś nie ten, tego...

Tipsy

Armed and Dangerous

DAJIGSUP - wszystkie cheaty (lista)
WAAAAAAH - Topsy Turvy
AMATINEE - wszystkie filmiki
MISSIONS - dostęp do każdego levelu
PRAYTOME - god mode
SHIELDME - niewidzialność
NDMRBLTS - nieskończona amunicja
SHOESIZE - wielkie stopy
EATGRENZ - wielkie ręce
VERYHIIQ - wielkie głowy
AMBULNCE - uzupełnia energię
SHOOTMOR - uzupełnia amunicję

Black Moon Chronicles: Winds of War

Zajrzyj do katalogu: **savegame**. Edytuj plik: **sebinfo.txt**. W 11 linii jest ilość posiadanego przez ciebie złota. Podaruj sobie odrobinę luksusu. :)

Contract J.A.C.K.

Naciśnij [T] podczas gry i wpisz:
ammo - amunicja na maksa
god - god mode
guns - wszystkie giwerki

•Dostęp do wszystkich misji
Uruchom program **REGEDIT** (w katalogu Windows) i znajdź klucz: [HKEY_LOCAL_MACHINESOFTWARE\Monolith Productions\Contract Jack\1.0].

Zmień wartość: **EndGame** na **1**.

Uwaga!
Po pierwsze - przed edycją zrób kopię roboczą rejestru. Po drugie - jeśli nie czujesz się pewnie - nie próbuj tego, gdyż możesz uszkodzić grę tak, że będzie konieczna reinstalacja.

Hidden & Dangerous 2

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz:

heal # - uzdrawia gracza. Zamiast # wpisz liczbę z przedziału (1-100)
kill - zabija wskazanego gracza/postać
happyammo - nieskończona amunicja
hydroshock] - niespodzianka...

Homeworld

Wystartuj grę z niżej podanym parametrem w linii komend, np. **c:\homeworld\homeworld.exe/debug**. Można stosować dowolną ilość parametrów naraz:

/debug - debug mode
/noBG - wyłączamy tło (Galaxy Backgrounds)
/noCompPlayer - wyłączamy komputerowych oponentów
/notactics - nie ma taktyki
/noretreat - wyłączamy opcję retreat (ucieczka) w taktyce
/disableAVI - wyłączamy filmiki

Korea: Forgotten Conflict

Naciśnij [F1], a potem użyj kombinacji klawiszy:

CTRL + M - nieskończona amunicja
CTRL + X - niewidzialność
CTRL + I - nieśmiertelność
CTRL + H - koniec misji

•Dostęp do wszystkich misji

Wpisz w menu: **HOSSANA**.

Lord of the Rings, The Return of the King

Podczas gry naciśnij **[Esc]**, by spauzować grę. Teraz przytrzymaj **lewy [CTRL], lewy [Shift], lewy [Alt]** i wprowadź poniższe cyfry z klawiatury numerycznej.

7 7 5 5 - odnowienie energii
5 9 6 4 - perfect mode
6 8 6 9 - tryb wandalizmu :)
8 9 6 7 - wszystkie upgrade'y
7 7 9 - nieskończone pociski
7 5 7 8 - nietykalność
9 5 8 7 - target indicator mode
8 7 6 9 - combos dla Aragorna

Need For Speed: Underground

Uruchom grę. Idź do **menu głównego**, włącz opcję: **Statistics**. Teraz... wyjdź z tego menu (za pomocą **[Delete]**) i wpisz:

gimmesomecircuits - odblokowuje Circuits
gimmesomesprints - odblokowuje Sprint Circuits
gimmesomedrag - odblokowuje Drag Circuits
gimmeppablo - odblokowuje Petey Pablo
gotcharobzombie - odblokowuje Rob Zombie
havyamystikal - odblokowuje Mystikal
needmylostprophets - odblokowuje Lost Prophets
allmylvloneparts - ?
allmylvl2parts - ?
seemylvl2parts - ?
driftdriftbaby - ?
slidingwithstyle - ?
givemenismo - ?

Wpisanie poniższych cheatów (sposób jak wyżej) odblokuje wóz danej marki:
119focus; 893neon; 899eclipse; 371impreza; 222lancer; 922sentra; 667tiburon; 334mygolf; 77peugeot; 777rx7; 350350z; 111skyline; 221miata; 2000s2000; 889civic; 228supra; 240240sx; 342integra; 239celica; 973rsx777

Railroad Tycoon 3

Naciśnij [`] i wpisz:

we have a winner Gold - wygrywasz grę (Gold Medal)
we have a winner Silver - wygrywasz grę (Silver Medal)
we have a winner Bronze - wygrywasz grę (Bronze Medal)
we have a winner - też wygrywasz grę :)
all is lost - przegrywasz...
big dog - dostajesz 10 milionów $
fat cat - dostajesz milion $
bailout - dajesz kompanii 10 milionów $
subsidy - dajesz kompanii milion $
passport - dajesz kompanii dostęp do wszystkich terytoriów
go go go - pociągi jeżdżą 2x szybciej
oops - wszystkie pociągi wypadają z szyn
trains are in my blood - dostęp do wszystkich lokomotyw
double shift - 2x większa wydajność budowli
safety first - pociągi nie wykoleją się
upgrade - wszystkie pociągi są upgrade'owane do HST 125 (ładny diesel)

Victoria An Empire Under The Sun

Podczas gry naciśnij [F12] i wpisz:

TRANSPORTS - dostajesz transport(owce?)
PRESTIGE - wzrasta prestiż
MONEY - dużo kasy
LEADERSHIP - dostajesz przywódców
MANPOWER - dostajesz ludzi
DIFRULES - grasz jako... bóg. Hm!
NOWAR - nie ma wojen!
NOREVOLTS - żadnych rewolucji!
NOLIMIT - nie ma limitu dla żołnierzy
NOFOG - nie ma fog of war
HANDSOFF - ?
SHOWID - ?
FULLCONTROL - totalna kontrola

Turok Evolution

Podczas gry wpisz:

texas - wszelka broń
madman - nieskończona amunicja
emerpus - nietykalność
sllewgh - niewidzialność
sellout - wybór leveli
heid - duże głowy
hunter - galeria trofeów
zoo - ZOO
fmnfb - supercheat!

Urban Freestyle Soccer

Wystartuj grę, wejdź do **Cheats menu** i wpisz:

A11T3AM5 - dostęp do wszystkich drużyn
Z26BEXW8 - mikrosocer :)
WIMP AI - cieniasy z przeciwników
SPEEDY01 - nieskończone turbo
MAXSKILL - maksymalne umiejętności
GM2OPEN8 - dostęp do wszystkich trybów gry
5Y104D9A - dostępny zespół The Streetballers
E06J3CT5 - dodatkowe bajerki

Warlords: Battlecry

Podczas gry wpisz:

IAMATANK - god mode
IAMASEER - odkrywa mapę
IAMALOSER - przegrywasz scenariusz
IAMAWINNER - wygrywasz scenariusz
IAMANARCHMAGE - wszelkie zaklęcia

XIII

Podczas gry naciśnij [F2] i wpisz:

healme # - energia na poziomie # (# - liczba z przedziału 1-100)
maxammo - amunicja na maksa

UWAGA! LAWINA NISKICH CEN

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Age of Empires Gold. 32,90
Age of Wonders: Magia Cienia 93,90
American Conquest (PL). . . . 109,90
Apocalyptica 156,90
Batman Vengeance (PL) 72,90
Battlefield 1942. 109,0
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Beyond Good & Evil (PL) 94,90
Big Mutha Truckers. 79,00
Bowling (kręgle) 19,90
Bounty Hunter Mace Griffin . 123,90
C&C Generals Zero Hour 79,00
Championship Manager 4 (PL) . . 132,90
Chrome (PL) 89,00
Colin McRae Rally 3 (PL) 89,90
Comanche 4 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin Deus Ex: Invisible War. . 134,90
Counter-Strike: Condition Zero. 122,90
Delta Force: Helikopter w ogniu (PL) 92,90

Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 92,90
Dino Crisis 79,00
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL) . . 52,90
Empires: Dawn of the Modern World 164,90
Enter the Matrix 99,90
Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) 86,90
Etherlords II (PL) 29,00
Ghost Master (PL) 92,90
Gothic 2 (PL). 92,90
Grom (PL) 92,90
Gry karciane 1. 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
GTA III 69,00
GTA: Vic City 119,00
Half Life Bestseller. 49,90
Harbinger (PL) 76,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,00

Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Homeworld 2. 123,90
Hugo gorączka czarnych diamentów. 76,90
Hugo: Smakkaball (PL). 72,90
Hugo tropikalna wyspa 2 76,90
Hugo Bohaterowie sawanny . . 76,90
Hulk 92,90
Icewind Dale II (PL). 53,90
IŁ 2: Forgotten Battles (PL) . 92,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb . . . 152,90
Jazz jack rabbit 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2. 53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL) . . 93,90
Lionheart 92,90
Mafia (PL). 62,90
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) 134,90

Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Morrowind (The Elder Scrolls III) . 53,90
Napoleon (PL) 96,90
NBA 2004 139,00
NHL 2004 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.. 94,90
Patrician III Rise of the Hanse . . 93,90
Piraci z Karaibów (PL) 93,90
Złota Edycja Nevewinter Nights . . 99,00
Nosferatu (PL) 69,00
Paradise Cracked (PL) 76,90
Polanie II 72,90
Port Royale (PL) 59,00
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) . . . 94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 39,90
Rainbow Six 3: Raven Shield. . 59,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL). . 62,90
Reah dvd/CD. 42,90

Reah+Schizm. 59,00
Republika: Rewolucja (PL) . . 132,90
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Quake Gold (sieciowa) 109,00
Salammbo (PL). 72,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm (dvd lub 5CD). 42,90
Schizm + Reah (DVD). 65,90
Sim City 4 (PL) 119,90
Sim City 4: Rush Hour 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims balanga (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje bestseller (PL) . 74,90
Splinter Cell (PL) 59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy . . . 165,00
Syberia (PL) 49,00
Sudden Strike 2. 96,90

Taxi Challenge 29,90
Taxi driver 27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) 94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL) 74,90
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 92,90
Warrior Kings: Wielkie Bitwy . 94,90
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień 133,90
Will Rock 92,90
World War II: Frontline Command (PL) 92,90
Worms 3D (PL) 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) 94,90

Celebrity Deathmatch - Walcz i używaj unikalnych zdolności. Ponad 20 gwiazd na ringu, m.in. Marylin Manson, Busta Rhymes, Dennis Rodman, N'Sync i inni. Tylko u nas! Gra bazuje na znanym z MTV Show!

Człowiek gór 14,90
Diamenty. 14,90
Dzikie Gęsi 14,90
Imperium Azteków 14,90
Indyki deluxe 14,90
Max i Maria na zakupach 14,90
Kart Chalenge. 14,90
Kurka Wodna 2 19,90
Kurka Wodna 3: Popioch w kurniku . . 19,90
Brydż 19,90
Casino 19,90
eJay Dance 3 (PL) 19,90
Hopmon 19,90
Kurs prawa jazdy 2003. 19,90
Maluch Racer 19,90

Movie Studio Boss 19,90
Live Billards. 19,90
Pasjanse 19,90
Przeklęta Ziemia 14,90
Search & Rescue IV 19,90
Wnerwiony Działkowicz 19,90
Shadow Company 14,90
Spidi 14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów. 25,00
C&C Tiberian Sun 39,00
NHL 2002 39,00
FIFA 2002 39,00
Need for Speed 5 Porsche . . . 39,00
Shogun Total War 39,00

Defender of the Crown(PL) 9,90
Conflict zone. 9,90
Opsys PL 9,90
RIM - wojna o planetę PL 9,90
Resurrection 9,90
Megarace 3 PL 14,90
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90
Dethkarz. 19,90

Home Architekt 3D 4.0
Architekt domów i wnętrz. . . . 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90
Mortyr 19,90
World War III PL 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL) 39,90

Ambient dub 25,00
Dance. 25,00
Future wave. 25,00
Hard house electro. 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00

Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance. 25,00
Music party system 1. 25,00
Music party system 2. 25,00
Midi power 14,99

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.

Magix Soundpool 8
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD.
Nowość!

Magix CD&DVD burnR deLuxe
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix Music Maker 2003
Twoje nowe narzędzie pracy.

Magix Video 2.0. DeLuxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa.
W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus cena: 439, 00 zł

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji. W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć cena: 129,00 zł

Magix Music Maker 2004
~~459,00~~ Tylko w grudniu 399,00
Dostaniesz 5 płyt z przyprawami GRATIS!

Magix audio PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Magix Hip Hop Music Maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.

MAGIX
see, hear, feel, create

Jesteśmy z Wami już 12 lat!

EXE   www.fajny.pl   GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC Jaki monitor - taaaka zabawa!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

BIGGER IS BETTER!!!

Dystrybutor gry: **CD PROJEKT**

TEAM17

SEGA

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Monitory **NEC/Mitsubishi** oraz gra **WORMS 3D** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Worms 3D © 2002 Team17 Software. Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Team17 Software i Worms 3D są